GRY VIDEO I KONSOLE

STYCZEŃ 2009 / 01/2009

# NEO

新プラス

PLUS

PS3 I XBOX I PS2 I PSP I Wii I

CENA 9,99 zł (w tym 7% vat)

NADAL GRUBO
116 STRON
NOWOŚCI NA 2009 ROK

JUŻ GRANE
## TOM CLANCY'S H.A.W.X.
JASTRZĘBIE STARTUJĄ W PRZESTWORZA

JUŻ GRANE
## THE LORD OF THE RINGS CONQUEST
RUSZAMY NA PODBÓJ ŚRÓDZIEMIA!

RECENZJE
Prince of Persia
Persona 4
The Last Remnant
Rise of the Argonauts
Sonic Unleashed
i inne!

RAPORT
## WATCHMEN
STRAŻNICY NAS PILNUJĄ, ALE KTO PILNUJE ICH?

NAJPIĘKNIEJSZA GRA WSZECH CZASÓW?!

# UNCHARTED 2
NATHAN DRAKE NA TROPIE TAJEMNIC MARCO POLO

WIEŚCI Z FRONTU
**HALO 3 ODST**
NOWE HALO W TYM ROKU

GORĄCE INFO
**WOLVERINE**
LOGAN SZALEJE

JUŻ GRANE
**F.E.A.R. 2**
ALMA STRASZNA JAK NIGDY DOTĄD

WIEDŹMIN NA KONSOLE
**THE WITCHER**
RISE OF THE WHITE WOLF

PLUS: MEGARETRO / CO DALEJ Z NINTENDO? / JAK NIE ROBIĆ FILMÓW NA PODSTAWIE GIER / PS3 HOME JUŻ DZIAŁA / RAPORT O KONSOLOWYCH MMO I INNE!

9 771505 820004 01
NR 118 ISSN: 1505-8204 INDEX: 345342

18+
www.pegi.info

CENEGA

PLAYSTATION 3

XBOX 360 LIVE

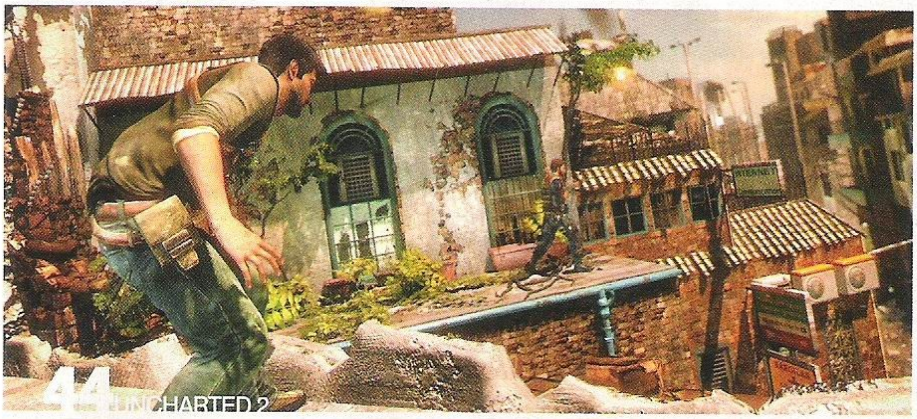
MONOLITH

GAMES

F.E.A.R 2: PROJECT ORIGIN software © 2009 Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by Monolith Productions, Inc. Monolith and the Monolith Logo are trademarks of Monolith Productions, Inc. F.E.A.R is a trademark of Vivendi Games, Inc. and is used only to identify the product. No sponsorship or endorsement by Vivendi Games should be inferred from the use of that mark. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. "PS" and "PLAYSTATION" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. PLAYSTATION®3 system – online access requires broadband Internet service and a wireless access point or LAN.
Certain limitations apply to Wi-Fi connectivity. User is responsible for Internet service fees. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.

F.E.A.R 2: PROJECT ORIGIN and all related characters and elements are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc.
WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s09)

# MENU // STYCZEŃ 2009



## SPECJAŁ


**040> HALO 3 ODST**
Pod koniec roku uderzy nowe HALO bez Master Chiefa. Wszystko co już wiemy o grze!

**044> UNCHARTED 2: AMONG THIEVES**
Naughty Dog wypuścili bombę – nadciąga sequel przygód Nathana Drake'a. Wyciągamy z ND co się da o grze...

**050> NINTENDO WCZORAJ, DZIŚ I JUTRO**
Kaxi przygląda się historii Nintendo i zastanawia, jak wpłynie na firmę popularność Wii.

**052> WATCHMEN**
Reżyser "300" kręci nowy film, powstaje również gra.

**056> KONSOLOWE MMO**
Czy gry sieciowe podbiją w 2009 roku rynek konsol?

**060> TOM CLANCY'S H.A.W.X.**
Mielu wybrał się do Paryża i sprawdził grę w akcji.

**064> 5 PRZYKAZAŃ REŻYSERA**
...chcącego nakręcić film na podstawie gry.

**066> THE LORD OF THE RINGS CONQUEST**
Gramy w nowego, siekanego Władcę Pierścieni tuż przed premierą.


## NEWSFLASH


**008> PS3 HOME**
Otwarta beta PlayStation Home ruszyła – pierwsze wrażenia.

**010> THE WITCHER NA KONSOLE**
Wywiad z przedstawicielami CD Projekt RED.

**012> RESIDENT EVIL 5**
Graliśmy w japońskie demo. Rządzi, czy...?

**018> WHEELMAN**
Vin Diesel poświeci ogolonym łbem na ekranie TV.

**022> STAR OCEAN 4**
Kolejny miesiąc i kolejny erpeg Square Enix.

**030> SKATE 2**
Już gramy w najlepszą grę świata o deskorolce.

**034> X-MEN LEGENDS: WOLVERINE**
Logan rozerwie pazurami niejednego przeciwnika.


## NEON I INNE


**028> CHARTS**
Co najlepiej sprzedaje się na świecie, a co w Polsce?

**038> OSTATNI LEVEL**
Felieton Jakuba Żulczyka specjalnie dla Was.

**074> RECENZJE**
Jak zawsze, felieton otwierający recenzje.

**100> RETROPLUS**
Nowy dział w NEOplus – zagłębiamy się w zamierzchłe czasy konsol. Głównym daniem w tym numerze jest Dreamcast.

**108> GRYWALNA GROZA**
Podsumowanie roku 2008 i nadzieje na 2009.

**109> RPGAMER**
Wspomnienie najlepszych jRPGów na Dreamcasta.

**128> FAQ**
Listy od czytelników w imadle DrMaxa i Miela

**130> FINISHER**
Punchliner Grabarza na zakończenie.


## RECENZJE


075> SUPER STARDUST PORTABLE
075> TOM CLANCY'S ENDWAR /PSP
076> PRINCE OF PERSIA
080> LIPS
081> MOTOGP 08
082> SONIC UNLEASHED
084> 007 QUANTUM OF SOLACE /PS2
085> SUPER STREET FIGHTER II TURBO HD REMIX
085> METEOS WARS
085> BANJO-KAZOOIE
085> POWERUP FOREVER
086> RISE OF THE ARGONAUTS
088> FIRE EMBLEM
089> WARHAMMER: BATTLE MARCH
090> SHIN MEGAMI TENSEI: PERSONA 4
092> NEED FOR SPEED UNDERGROUND /PS2, PSP, NDS
093> TOMB RAIDER UNDERWORLD /WII
093> SAM & MAX: SEASON ONE /WII
094> THE LAST REMNANT
096> SHAUN WHITE SNOWBOARDING /WII, PS2, PSP
097> KINGDOM HEARTS RE: CHAIN OF MEMORIES
098> WINTER SPORTS 2009: THE NEXT CHALLENGE
099> METAL SLUG 7
099> TOMB RAIDER UNDERWORLD /NDS
099> PRINCE OF PERSIA /NDS
099> NEED FOR SPEED UNDERGROUND /NDS
099> REAL FOOTBALL 2009 /NDS

# Co dobrego w 2009 roku?

## Poprzedni rok był dla gier najlepszy od wielu lat. **Czy obecny mu dorówna?**

O tak, ostatnie trzy miesiące 2008 roku były prawdziwym świętem dla hardcore'owych graczy; liczba killerów dała ostro popalić. W pierwszym kwartale 2009 spokojnie nadrabiajcie świąteczne zaległości, zerkając na daty premier Killzone 2, Halo Wars, Resident Evil 5 oraz Street Fighter IV, bo przecież te pozycje są już tuż, tuż.

Co przyniesie nowy rok? Powinno być dobrze. Sony wytoczyło już w jakiejś formie aż pięć swoich armat, którymi japoński koncern chce ostrzelać konkurencję. To oczywiście Killzone 2, inFamous, Heavy Rain, Uncharted 2 oraz God of War 3, dokładnie w takiej kolejności, w jakiej spodziewamy się ich na rynku w 2009 roku. Najlepiej jednak przysłużyłaby się PlayStation 3 obniżka ceny, co mam nadzieję również nastąpi – wiadomo już, że fabryki przechodzą na nowocześniejszą technologię, która pozwoli zmniejszyć koszt produkcji konsoli. Czy zmniejszy i cenę?

Microsoft na razie nie pokazuje zbyt wiele ze swoich nowości. Pod koniec lutego uderzy Halo Wars, później jesienią Halo 3 ODST, gdzieś tam majaczy Alan Wake... I to na razie tyle, jeśli chodzi o pierwszoligowe zapowiedzi giganta z Redmond. Na pewno jest tego więcej – MS dał do zrozumienia, że zmasakruje E3. Mam nadzieję, że nie będzie to pokaz You're in the Movies 2 i Lips 2, tylko prawdziwych gier dla hardkorowców. Bo na obniżkę ceny konsoli nie ma co liczyć, a przynajmniej nie sądzę, by nastąpiła w 2009 roku.

Nintendo... No tak. Wii Sports 2 na pewno będzie fajne i w ogóle, ale wiadomo, czego chcemy my. Prawdziwych kontynuacji: Mario, Zeldę, Samus Aran. Pytanie brzmi czy tego samego chce 35 milionów ludzi zagrywających się w Wii Sports?

Tak czy inaczej, otwieramy 2009 rok z dubeltówki i zapraszamy do nowego numeru NEO+. Takiego natłoku specjałów dawno już nie było: Mielu poleciał do Paryża ograć H.A.W.X. i zebrał wszystkie fakty związane z HALO 3 ODST, Gonzo dosłownie wsiąkł w komiksowy świat Watchmen, qsh przepytał wiceprezesa Naughty Dog o kontynuację Uncharted, zooltar bał się Almy w F.E.A.R. 2, Marcellus zmierzył się z Księciem Persji, a mi przypadła w udziale wyprawa do Śródziemia w Lord of The Rings Conquest. Sprawdźcie, czy podoba się Wam nowe RETRO+ i podzielcie się z nami opinią. Niektóre działy mają miesięczną przerwę, by powrócić niebawem, mam nadzieję, w glorii i chwale. Gul over and out – zapraszam do lektury i widzimy się znowu na początku lutego! //Gulash

Robocza Muza: Kanye West – 808's & Heartbreaks, Gym Class Heroes – The Quilt, Common – Universal Mind Control i naturalnie nowy Fall Out Boy ;)

## Kto jest kim – rozwiązanie zagadki

**MARCIN GÓRECKI // Gulash**
the next level

Właściwie nie wiem dlaczego mówienie o sobie pozytywnie ma być czymś wstydliwym, na zasadzie „nieładnie jest się chwalić". A może czas się pochwalić? 2008 mieliśmy gruby; tylu exclusive'ów, ile udało nam się zdobyć, zobaczyć/ograć i opisać dla Was, nie miał w tym kraju po prostu nikt. Beat this! Z pierwszego numeru w 2009 również jestem zadowolony i mam nadzieję, że Wam również dobrze będzie się go czytać. I tak niech już zostanie w tym roku. I jeszcze jedno: Martini – jesteś moją drugą połóweczką. Love.

**MARCIN SIKORA // Marcellus**
kryzys wychowawczy

Końcówka roku nie nastraja specjalnie optymistycznie, zamknięto kilka ważnych ekip developerskich, wydawcy zapowiadają cięcia. No ale co się dziwić, gdy ostatnio wszyscy tłuką o samo – ostre rzeźnie FPP lub TPP i od czasu do czasu racery. Za wychowanie nowego pokolenia graczy wzięło się więc Nintendo i idzie im naprawdę dobrze – jest nadzieja, że za kilka lat dzieciaki dorosną i zechcą bawić się czymś bardziej ambitnym, „dziadkom" najwyraźniej nie starcza już czasu. Najlepszego w Nowym!

**MICHAŁ MIELCAREK // Mielu**
do utraty tchu

Pożegnaliśmy 2008 rok. Ostatnie cztery miesiące były niezwykle ciężkie, ale powinniśmy byli bardziej się starać... Żartuję, cała ekipa ostro zapieprzała. Czas odpocząć. Później wracamy do roboty. Podobnie jak w tym roku, dostarczymy mnóstwo ekskluzywnych materiałów (hej, już to robimy z H.A.W.X. i Watchmenami!), co pewnie wpieni zabawnych ludzików i znów będą nas dissować zamiast skupić się na sobie. Życzę wszystkim, żeby udało im się pokazać, na co ich stać. No i więcej luzu. Najlepszego!

**ANDRZEJ MĄDRZAK // DrMax**
futurologia

Niniejsze słowa przeczytacie zapewne kurując tepetynę po sylwestrowym szaleństwie, nie będę jednak uprawiał fikcji literackiej, pisząc „oto więc nastał nam rok 2009". A co? Pewność mam, że nastanie? Może przyleci jakiś Unicron czy inny Galactus, zeżre nam planetę i nici z karpia, prezentów i szampana (a także – optymistycznie – bolesnych konsekwencji dnia następnego). Miałbym się z pyszna. Inna sprawa, że wówczas N+ raczej nie dotarłby do kiosków, więc.. Eee.. O czym to ja.. A tak, szczęśliwego roku 2009.

**KRZYSZTOF JANICKI// Kaxi**
we will rock you

Piszę te słowa jeszcze w starym roku, więc nie mam możliwości podzielenia się z Wami pierwszymi wrażeniami z Nowego. Szczerze mówiąc, w tym momencie wciąż czekam na Święta, zastanawiając się, czy przydział skarpetek będzie bogatszy, czy uboższy w porównaniu do zeszłej Gwiazdki. Z kolei moje plany związane z grami pokrzyżowała Persona 4, przez którą górka płyt z grami, których nie ukończyłem/nie zacząłem, urośnie o kolejne kilka centymetrów. No cóż, doczekać się nie mogę emerytury.

**GRZEGORZ BROL // Fax**
księciunio

Odświeżony Prince of Persia jest banalnie prosty w porównaniu do trylogii z poprzedniej generacji, ale jakże grywalny. Cudowna oprawa, świetne relacje i współpraca między parą główną bohaterów oraz spektakularny system walki. Momentami gra zamienia się w jeden, długi QTE, ale animacje ruchów Księcia wynagradzają wszelkie narzekania. I nie można zginąć, więc dla mnie rozgrywka to pełny relaks. Natomiast zakończenie to małe mistrzostwo świata. Normalnie się wzruszyłem.

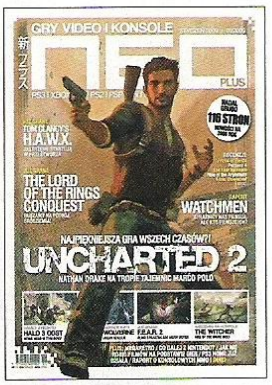
**PAWEŁ KAZIMIERCZAK // Gonzo**
najlepsza redakcja pod słońcem

Grudzień komiksowy. „Dark Knight" ukazał się na Blu-rayu razem z masą dodatków, które utuczyłyby nawet nagi egzoszkielet chorego na anoreksję. Po drugie, inwazja Watchmenów na Home i moją, niczego nie spodziewającą się świadomość. Koleś w białej szmatce na twarzy i drugi, przebrany za... sowę? Brzmi jak kiepska parodia dobranocki. Aha, w totka nie wygrałem, dlatego pozostają mi treningi na turnieje Pro Evo. A przy świętach i zarzynaniu karpia można poczuć się jak Dexter Morgan. Prawie.

**PATRYK BUKOWIECKI // qsh**
leonard

Miesiąc upłynął całkiem ciekawie, co widać po materiałach, które miałem przyjemność przygotować. Wylądował Home, ale nie zaliczyłbym tego wydarzenia do najbardziej znamienitych w historii branży. Rise of the Argonauts, chociaż nie zachwyca, ma w sobie coś magnetycznego i bawiłem się przy nim dobrze. Uncharted 2 wskoczyło na pierwsze miejsce listy Most Wanted 2009. A żeby było zabawniej, w rocznicę wprowadzenia stanu wojennego żona urodziła syna. Idzie luty, podkuj buty! Ale fotka letnia ;)

**Special Guest Stars:** zooltar, Frank Spiegel




**Numer** 118 // **styczeń** 2009
**issn** 1505-8204 // **index:** 345342

**MAGAZYN**
**Redaktor naczelny:** Marcin Górecki
//gulash@neo-plus.pl
**Z-ca red. nacz:** Marcin Sikora
//marcellus@neo-plus.pl
**Redaktor:** Michał Mielcarek
//mielu@neo-plus.pl

**Współpracują:** Patryk Bukowiecki, Grzegorz Brol, Krzysztof Janicki, Paweł Kazimierczak, Miłosz, Andrzej Mądrzak, Oskar Nowak, Adam Zdanowski
**Hall Of Fame:** Anek, Banan, Brat, Flik, Janush, Joseph, Matt, Merlin, Nolster, Origin, OG, Qoora, Vandal, Wicik

**Oprawa Graficzna:** Independent Design Group
**Korekta:** Mac daddy
**Druk:** ELANDERS Polska

**Adres do korespondencji:**
NEO PLUS, Ottawy 11
05-500 Piaseczno

**Email:** redakcja@neo-plus.pl
**Internet:** www.neo-plus.pl
**Wydawca:** Independent Press

**PRENUMERATA I ARCHIWALIA**
**Email:** prenumerata@neo-plus.pl
**Hotline: (22) 716 87 98** w poniedziałki w godzinach 13-15

**REKLAMA**
**Email:** reklama@neo-plus.pl
**Telefon: (22) 716 87 98**

Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe występujące w tej publikacji są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych lub celem identyfikacji. Wszelkie prawa autorskie zastrzeżone. Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Przedruk tekstów zamieszczanych w Neo Plus i udostępnianie materiałów, cytowanie, streszczanie, dokonywanie wyciągów w każdym wypadku wymaga pisemnej zgody redakcji.
Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji. Wydawca ostrzega P.T. Sprzedawców, że zabroniona jest sprzedaż numerów bieżących i archiwalnych Neo Plus po cenie niższej od ceny detalicznej ustalonej przez wydawcę. Sprzedaż po cenie innej niż wydrukowana jest nielegalna i grozi odpowiedzialnością karną.

## LICZBY MIESIĄCA

**1 procent** – a nawet trochę mniej Xboxów 360 rysuje płyty według Microsoftu. Software'owy gigant nie rozumie dlaczego został pozwany o umyślne wypuszczenie na rynek wadliwej konsoli i przypomina, żeby nie ruszać sprzętu podczas grania. I nie oddychać.

**1 milion** – a nawet trochę więcej ksywek widnieje na liście wyników w obu częściach Geometry Wars Retro Evolved. Wiadomo, że część graczy ma kilka kont i wpisała się wielokrotnie, ale to i tak świetny wynik. Retroklimaty rządzą!

**2 miliony** – i czterdzieści tysięcy egzemplarzy Wii zniknęło w listopadzie z półek sklepowych w Stanach Zjednoczonych. To o 1,059 miliona więcej niż w listopadzie 2007 roku. Dla porównania sprzedało się tylko 378 tysięcy PlayStation 3, o osiemdziesiąt osiem tysięcy mniej niż rok wcześniej.

**2.99 dolara** – dolara kosztuje pierwsza paczka DLC do LittleBigPlanet. Nazywa się Festive Level Pack, a w jej skład wchodzą dwa nowe ubranka, dwa obiekty, sześć dekoracji, tona stickerów, jeden nowy materiał budowlany. A jakiś dodatkowy poziom? Nie ma, „Level" to zmyłka.

**50 milionów** – dolarów zainwestuje armia amerykańska w program namawiania młodzieży do wstąpienia do wojska oraz w dalsze tworzenie gier treningowych. Seria Metal Gear Solid od dawna porusza tematykę szkolenia żołnierzy w wirtualnej przestrzeni. Fikcja staje się rzeczywistością.

# CZAS SKOPAĆ TYŁKI

STREET FIGHTER IV

**LUTY 2009***

12+ www.pegi.info

CAPCOM®

PLAYSTATION.3

XBOX 360™

WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

©CAPCOM CO., LTD. 2008 WSZELKIE PRAWA ZASTRZEŻONE. "PS", "PLAYSTATION" i "PS3" są znakami handlowymi lub zarejestrowanymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, i logo Xbox są znakami handlowymi grupy Microsoft.

*Gry komputerowe są wyjątkowo złożonymi produktami, a daty ich wydania zależą od wielu czynników, często leżących poza CD Projekt. Z tego względu prosimy pamiętać, że data premiery może ulec zmianie. Data premiery zostanie ostatecznie potwierdzona, gdy polska wersja gry trafi do tłoczni.

# NEWSFLASH

## CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

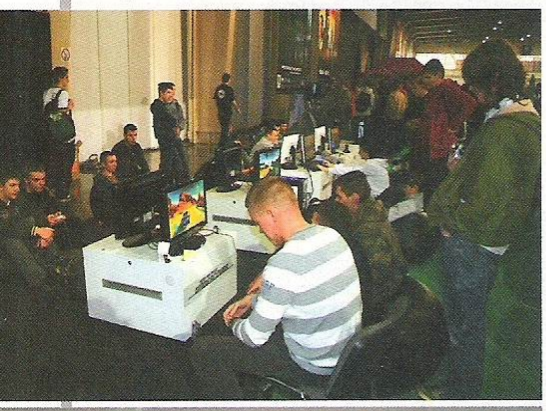
# POZNAŃ GAME ARENA 2008

## 22-23 listopada 2008, Poznań

### NAJWIĘKSZA GROWA IMPREZA W POLSCE OD LAT NIE MA REALNEJ KONKURENCJI. OBECNOŚĆ KONSOL ZAGWARANTOWAŁ GŁÓWNY SPONSOR – MICROSOFT

Gdybym musiał jednym słowem podsumować ostatnią edycję PGA, zapewne wybełkotałbym: „Postęp". Przeciskając się przez zgromadzoną tłumnie przy wejściu (acz całkiem sprawnie obsługiwaną) tłuszczę, by po chwili wkroczyć do tęgich rozmiarów hali (chyba największej na terenie Targów), trudno nie docenić jak długą drogę przeszła impreza od tych kilku mizernych stanowisk rozrzuconych na dwóch piętrach, jeszcze bodaj dwa lata temu. Oto co może zdziałać prężny sponsoring i przemyślana promocja.

Pod względem prezencji nie dało się wiele zarzucić – dużą halę wypełniały gęsto (acz nie nazbyt gęsto, dzięki czemu przemieszczanie się pomiędzy nimi nie nastręczało przesadnych problemów) stoiska przeróżnych firm, stanowiska do gry, oraz scena na której odbywały się prezentacje, konkursy, bitwy fristajlowe, koncert i inne przaśne zabijacze czasu dla chwilowo nie mających co ze sobą począć zwiedzających. Miłą niespodziankę stanowił bogaty wystrój stoisk, a także spora liczba długonogich hostess przechadzających się po hali, bez oporów pozujących do zdjęć z każdym chętnym pryszczatym młodzieńcem, w przerwach zaś prężących się na scenie. Pod względem szeroko pojętego wizerunku, organizatorzy wykonali zdecydowany krok w stronę zachodnich imprez podobnego typu – krok w dobrym kierunku, wypada dodać.



■ Jeśli ktoś przyjechał pograć w gry, znalazł wiele stanowisk, na których mógł sprawdzić gorące nowości. Na scenie pojawiały się przeróżne „atrakcje" i dobrze, że prowadził to wszystko Krooger, bo mogło być różnie. A tak przynajmniej było wesoło.

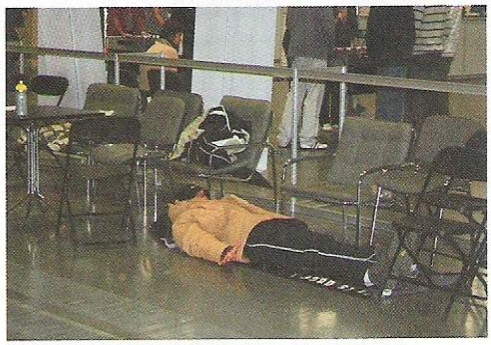
Oczywiście nie obyło się bez lekuchnych wpadek organizacyjnych – pierwszego dnia imprezy chociażby, mało która prezentacja na głównej scenie odbyła się o wyznaczonym czasie, a i podczas samych pokazów zdarzały się kiksy. Ot, np. takie Fable 2 – zaczęło się bardzo miło, od krótkiego intro z chłopięciem i rogatym panem w rolach głównych (brawa za szołmeńskie ciągoty organizatorów), a skończyło nieco gorzej, bo popisową zwiechą konsoli. Kłopoty techniczne prześladowały zresztą większość pokazów, wszystkie jednak w końcu udawało się dociągnąć do finału. Dla mnie osobiście lekkim nieporozumieniem było pojawienie się tzw. „celebrytów", w postaci Michała Figurskiego i Kasi Wilk – samo zaproszenie owych państwa jako zagrywkę marketingową rozumiem doskonale, ale ich występy sprowadzały się do kilkuminutowych pogaduszek o dupie Maryni, włosach wkręconych w struny i pedalstwie grania w GoW bez krwi.

Ci którzy przybyli na imprezę nie w celu machania rękoma pod sceną, tylko grania, zapewne nie odeszli zawiedzeni – stanowisk było naprawdę sporo i wszędzie można się było po niedługim oczekiwaniu dopchać. Ze świeżych tytułów, grywalne były chociażby: Gears of War 2, Mirror's Edge, Fable 2, Guitar Hero WT, Spore, Warhammer Online, Far Cry 2 i jeszcze trochę innych. Lekkie rozczarowanie mógł budzić fakt, że właściwie jedynymi maszynami reprezentowanymi na hali były PC i X360 (co zresztą nie powinno dziwić, biorąc pod uwagę głównych sponsorów imprezy). Obecność pozostałych maszynek była śladowa, o ile w ogóle.

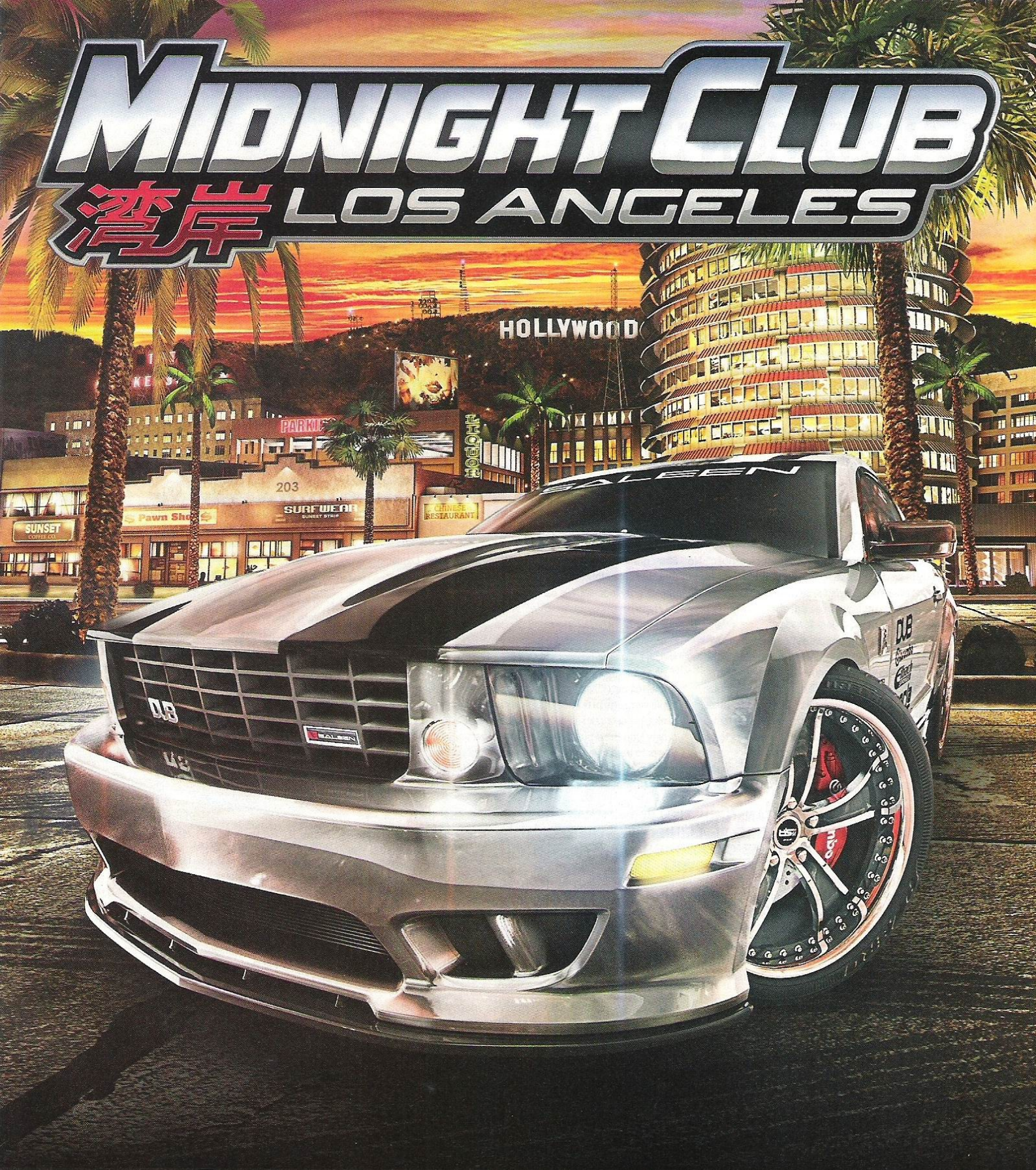
Z atrakcji dodatkowych warto wymienić tradycyjnie wydzielony teren dla figurkowców i miłośników planszówek, łącznie z „areną" na której dwóch przygodnych Aragornów mogło pookładać się gumowym orężem ku uciesze gawiedzi. Można było także pograć w piłkarzyki lub szachy, ewentualnie pobiegać z karabinem po specjalnie przygotowanej hali i ostrzelać bliźnich farbą. Na stoiskach często-gęsto organizowane były też konkursy, choć wiele z nich było raczej średnio interesujących dla typowego gracza („ile modeli zasilacza wypuściła firma X w tym roku?"). Ogólnie jednak nie można powiedzieć, że atrakcji brakowało, miejmy nadzieję, że z każdą kolejną edycją będzie ich już tylko przybywać.

Wszystko zresztą zapowiada, że tak właśnie będzie – publika dopisała, już w sobotę doszły mnie słuchy, iż frekwencja przekroczyła 20 tysięcy zwiedzających. Jeśli więc organizatorzy przyłożą się także w przyszłym roku i dostarczą jeszcze więcej, jeszcze lepiej przemyślanych atrakcji, a także zminimalizują tzw. „kłopoty techniczne", gracze ponownie tłumnie zaszczycą PGA swą obecnością. Czego Wam, organizatorom i sobie po trochu, życzę. //**DrMax**

■ Tak, tak, gracze (jak wiadomo zamknięci na codzień w piwnicach i innych jaskiniach videorozpusty, o boże...) spragnieni widoku żywych kobiet również mieli na co popatrzeć. Szkoda, że nasz reporter jest z natury wstydliwy i nie zdecydował się na full frontal photoshot.



■ Zwykłe zmęczenie, czy równie zwykle w tym kraju nadużycie alkoholu? Obstawiamy to pierwsze – wielu graczy przyjechało z najdalszych zakątków Polski, by obadać nowe gry. To się nazywa poświęcenie...




# JUŻ W SPRZEDAŻY

WWW.ROCKSTARGAMES.COM/MIDNIGHTCLUBLA

MIDNIGHT CLUB 湾岸 L.A. REMIX
COMING TO THE PSP®
(PLAYSTATION® PORTABLE)

12+ www.pegi.info

XBOX 360 LIVE

PLAYSTATION 3

© 2008 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, o logótipo R* da Rockstar Games, Midnight Club Los Angeles, Midnight Club L.A. Remix, o logótipo de Midnight Club Los Angeles e de Midnight Club L.A. Remix são marcas comerciais e/ou marcas comerciais registadas da Take-Two Interactive Software, Inc. "PS" e "PLAYSTATION" são marcas comerciais registadas da Sony Computer Entertainment Inc. "Blu-ray Disc" e o logótipo da "Blu-ray Disc" são marcas comerciais e/ou marcas comerciais registadas. "PS", "PlayStation" e "PSP" são marcas comerciais ou marcas comerciais registadas da Sony Corporation. Microsoft, Xbox, Xbox LIVE e os logótipos da Xbox são marcas comerciais do grupo de empresas da Microsoft. Todas as restantes marcas ou marcas comerciais são propriedade dos seus respectivos proprietários. Todos os direitos reservados.

# PLAYSTATION HOME

## W świecie, w którym seks i przemoc są tak powszechne, jak oddychanie, Sony próbuje stworzyć coś tak grzecznego, że aż zalatuje spiskiem.

Często ostatnio słyszy się o urażonych uczuciach religijnych. To jakiś ktoś żąda głowy autora książki znieważającej bóstwo, inni mszczą się za karykatury, jeszcze dalej posuwają się mordercy uśmiercający niewinnych w zamachach. Nie piszę o tym bez powodu. PlayStation Network działa w 99 krajach na całym świecie, twórcy oprogramowania muszą więc bardzo uważać, by nikt nie poczuł się urażony. Pamiętne przesunięcie premiery LittleBigPlanet spowodowane obecnością kilku wersów Koranu w jednej z piosenek jest najlepszym przykładem na to, jak bardzo poprawnym politycznie trzeba być we współczesnym świecie.

PlayStation Home to – jak to ujmuje nota prasowa – „globalna usługa 3D, która pozwala użytkownikom tworzyć i dzielić się doświadczeniami". Brzmi nieco lepiej, niż „Nowe doświadczenie Xbox", ale znowu wcale nie trzeba się silić na myśl twórczą, by przebić paszkwilową polską nazwę nadaną udostępnionej niedawno aktualizacji systemu operacyjnego X360. Dalej w owej informacji prasowej czytamy: „Dzięki PlayStation Home użytkownicy PlayStation 3 będą mogli uczestniczyć w niezwykłym świecie gier, a także tworzyć spersonalizowaną społeczność". No fajnie, tylko kiedy to na dobrą sprawę nastąpi? Jak to? To jeszcze się nie ziściło? Otóż nie. Ale pozwólcie, że zacznę od początku.

### ILE MOŻNA CZEKAĆ?

Już na początku 2007 roku Home zaprezentowano szerszej gawiedzi. Usługa z miejsca skradła serca wielu miłośników Simsów, ponadto stała się orężem w wojnie fanów obozów konsol (pomyśleć, że są ludzie, którzy mają na to czas i energię – pozazdrościć!) i – z tym nie liczył się jednak nikt – jedną z najbardziej opóźnianych inicjatyw Sony w historii. Wczesne otwarte testy wersji beta miały odbyć się jesienią i faktycznie padło na tę porę roku, ale w 2008, czyli ledwo przed trzema, może czterema miesiącami. Wygłodniali fani śledzili informacje o kolejnych wersjach udostępnianych testerom. Oficjele Sony mówili coś na wzór: „Home będzie wdrażany niczym gmail, czyli małym kroczkami, powoli, a przejście z bety do wersji pełnej odbędzie się niezauważalnie". Nie. Nie wyszło. Skończyło się na wielokrotnym przesuwaniu, mydleniu oczu i filmikach w słabej jakości dostępnych na YouTube.

**STAN: GRUDZIEŃ 2008, HOME PREZENTUJE SIĘ JAK LIŹNIĘCIE. LIŹNIĘCIE POWIERZCHNI POTENCJAŁU I AMBICJI TWÓRCÓW. TO FAKTYCZNIE WIERZCHOŁEK GÓRY LODOWEJ**

Nareszcie jednak przełamano zmowę milczenia i trochę po cichu ogłoszono, że premiera ogólnodostępnej wersji beta odbędzie się w grudniu. No i stało się. Od 11 grudnia 2008 każdy chętny może pobrać kilkadziesiąt (77) megabajtów danych na dysk i zacząć eksplorować możliwości usługi. Dodam tylko, że te megabajty to podstawa, minimum. Kolejne lokacje to pakiety danych, które można pobierać w tle podczas zwiedzania Home. W miejsca te można udać się dopiero po tym, jak wylądują na dysku. Obyło się bez instalacji, ale Home na dane rezerwuje sobie nieco ponad trzy gigabajty miejsca na dysku twardym.

Egzystencję w Domu PlayStation zaczyna się od prostego edytora postaci. Gdy wirtualne alter-ego jest gotowe, można zacząć używać do woli. Przynajmniej w teorii.

### PROBLEMY, PROBLEMY TECHNICZNE

Nie wspomniałem, że zanim odpalono publiczną betę, testowano oczywiście betę zamkniętą, dostępną dla szerokiej, kilkudziesięciotysięcznej ekipy wybrańców, którzy dostali zaproszenia na skrzynkę mailową. Dzięki uprzejmości jednego ze znajomych (moderator naszego forum, Zeus Nelson) również miałem przyjemność odwiedzić Dom zanim został on zaludniony przez tłumy. Kilkudniowe testy serwerów nastroiły mnie pozytywnie, ludzi było nie aż tak wielu, a połączenie się z Home trwało raptem kilka sekund.

Sprawa zmieniła się diametralnie, gdy absolutnie każdy chętny może pobrać Home. Nękały mnie notoryczne problemy z połączeniem, czasami byłem wyrzucany do menu. Krew mnie nagła zalewała, ale co począć? Tłok i chyba nie do końca gotowa na miliony chętnych struktura sieci wyraźnie dały o sobie znać. Na szczęście szybko pojawiła się łatka i problemy z połączeniem zniknęły.

To jednak nie jedyne, z czym użerać się muszą administratorzy i obsługa techniczna. Na bieżąco użytkownicy dostają nowe wersje oprogramowania, które starają się eliminować przykre przypadłości. Taki już los bet (czy to się odmienia?), że przygotowują grunt pod pełną wersję. Zakładam, że takowa pojawi się nie prędzej, jak pod koniec 2009. Uważałbym to za niezły sukces, ale jednocześnie nie widzę też sensu w przerywaniu prac nad Home. Chodzi o to, że po prostu niedorzeczne ze strony Sony byłoby powiedzenie: „Oto Home, ściągajcie, to ostateczna i jedyna wersja". Na pewno do tego nie dojdzie, cały czas będą pojawiały się poprawki i być może rzeczywiście przejście do wersji pełnej będzie niezauważalne. Albo przynajmniej bezbolesne.

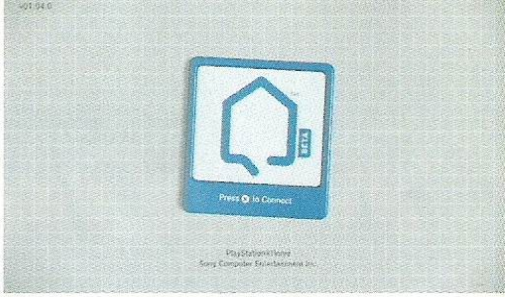
### TO CO WŁAŚCIWIE JEST?

Stan: grudzień 208, Home prezentuje się jak liźnięcie. Liźnięcie powierzchni potencjału i ambicji twórców. To faktycznie wierzchołek góry lodowej. Nie da się na nim za bardzo poszaleć. Każdy chętny stworzy swoją postać, która może być albo dokładnym odzwierciedleniem jego samego, albo jakimś chorym wymysłem. Szerocy w barach poczują się dyskryminowani, nie wydobędą więcej z kreatora postaci, niż standardowe wymiary.

Wymodelowanym gościem (lub panną) udać się można w miejsca publiczne, pooglądać plakaty, trailery w kinach, kupić wirtualne przedmioty za niewirtualne peeleny. W kręgielni czekają takie atrakcje, jak bilard, kręgle i automaty (m.in. prosty klon Breakouta i nieco zubożała wersja Echochrome). Skwer to bardzo ładne miejsce, gdzie napotkać można innych użytkowników Home, poobserwować, podsłuchać lub nawiązać nową znajomość, a także wytańczyć się do woli. Osobiście nie liczyłbym jednak na jakieś poważne debaty publiczne, ale jasne – nie temu też Home ma służyć.

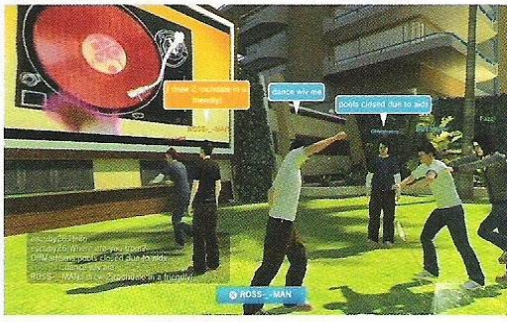
W tym momencie Dom PlayStation warto zwiedzić, ale to nadal zdecydowanie przyszłościowa inicjatywa, która teraz znajduje się na wyciągnięcie ręki i każdy chętny może sobie spróbować. Plany są szalenie ambitne i dalekosiężne. Integracja z trofeami, fora, nowe miejsca, uruchamianie sesji multiplayer, udostępnianie fotografii, filmów, sponsorowane wydarzenia, relacje z wystaw, konferencje... A dodatkowo tak wyczekiwane możliwości, jak chat na kilka osób, rozmowy między ludźmi, którzy używają konsoli na różne sposoby, dostęp do przeglądarki podczas grania, szybsze działanie trofeów – to wszystko czeka, by zostać udostępnione graczom. Kiedy? Tego nie wiadomo. Byłoby dobrze, gdyby te rzeczy pojawiły się jak najszybciej, a dodatkowo gdyby były wiedzione obniżką ceny konsoli. Chciałoby się powiedzieć, że potencjał w Home jest tak wielki, że „cenka opada". To prawda, czuć moc, ale ugrzeczniona otoczka może odepchnąć szukających mocniejszych wrażeń społecznych. Tutaj wszyscy wyglądają podobnie, a ruszają się nie aż tak naturalnie, jak można by spodziewać się po PS3. Cóż – pozostaje cierpliwie czekać na wiosnę i kolejne uaktualnienia, choć można swobodnie założyć, że ta usługa będzie rozwijana do końca życia PlayStation 3.

Do Domu będziemy wpadać co jakiś czas, choćby po to, by dać znać osobom, które nie posiadają PS3, jak idzie Sony rozwijanie idei wirtualnego „PlayStation Nation". //qsh



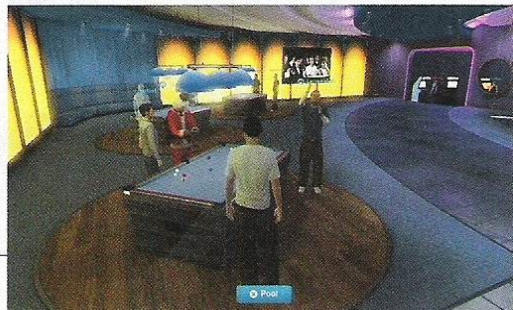
### POCZĄTKI

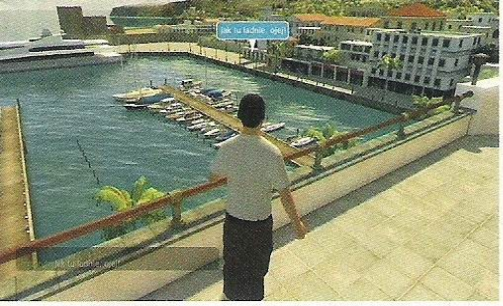
Wystarczy ściągnąć z menu konsoli niewielki plik (77MB), ale konsola rezerwuje sobie na Home lekko ponad trzy giga. Połączenie się z usługą jest na bieżąco poprawiane, powinno iść gładko. Stworzenie swojego alter-ego to zabawa na suwakach i wybór odpowiednich ciuchów. Oferta jest na razie żenująco mała, brakuje wielu rzeczy (tatuaże, biżuteria, akcesoria). Więcej pojawi się z czasem; ewentualnie można je zakupić np. w sklepie z odzieżą firmy Diesel (7 zł za T-shirt). Ludkiem wypada połazić tu i ówdzie, poznać ludzi lub umówić się ze znajomymi. Nie zdziwcie się, jeśli na prawie każdym kroku napotkacie postacie łudząco podobne do siebie – każdy użytkownik PS3 to przecież młody, szczupły nastolatek, przystojny, opalony i zdrowy.




### PRZESTRZEŃ PUBLICZNA

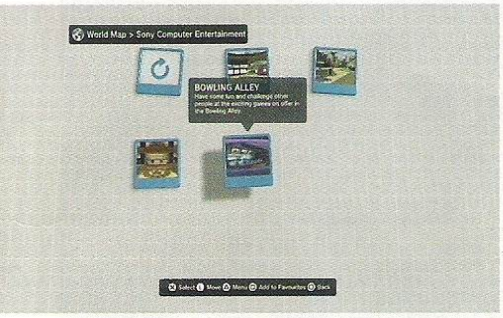
Poza własnym M1 (bez kuchni i łazienki, ale za to z balkonem) odwiedzić można kręgielnię, skwer, salę kinową i sklep. Każde z tych miejsc oferuje jakąś atrakcję i chyba każdy domyśla się, co może znaleźć i gdzie. Znacznie bardziej ciekawe są tereny dedykowane danym grom. Jak na razie w europejskiej wersji Home nie da się zwiedzić dodatkowych miejscówek, ale wiemy, że pojawią się między innymi koszary do Warhawka i SOCOMa, bar Drake'a z Uncharted, boksy wyścigowe flagowych tytułów. Ciekawie też prezentują się laboratoria prosto z Resistance i kawałek sawanny z Far Cry 2, także Namco Bandai ma na dniach wkroczyć do Home, choć na razie w USA. Można bezpiecznie założyć, że w przyszłości wszystkie hity będą miały swoje lokacje w Home. Ciekawy sposób promocji.

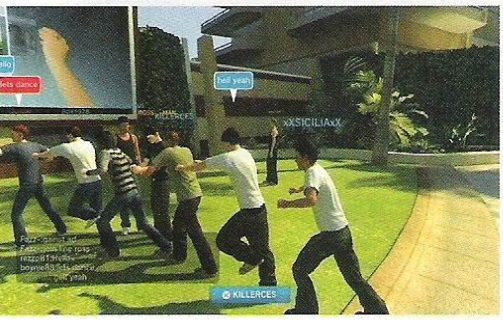




## MÓJ DOM

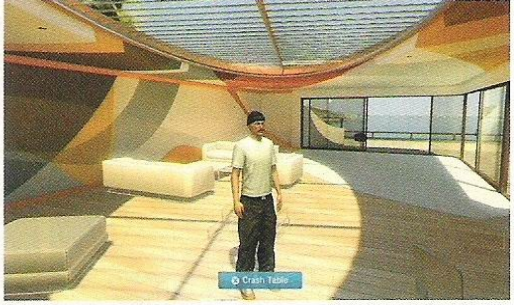
Przestrzeń osobista to miejsce już teraz oferujące całkiem sporo, ale widać też znaczne braki w porównaniu do tego, co być miało. Na razie można zaprosić znajomych, umeblować pokój i wybrać tapetę na ścianach. Przedmiotów jest niewiele (nieznośna norma...), a kilka kanap, jakaś ława i fotele to na pewno nie to, o czym mówiło Sony głosząc tezy o nieskończonych kombinacjach wystroju wnętrz. Na krzesłach i fotelach da się posadzić część ciała znajdującą się w miejscu, gdzie plecy tracą swą szlachetną nazwę. Na siedząco można wykonać niektóre gesty, o których więcej w innej ramce. Każdy standardowo dostaje mieszkanie w porcie z widokiem na morze i pływające po nim żaglówki. Domek nad jeziorem był gratis dla szczęśliwców z zamkniętej bety, teraz kosztuje 18 zł. Jak jakaś gra z PS one.

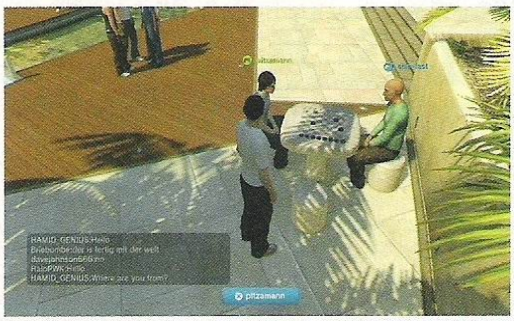


## KRĘGLE ZA DARMO

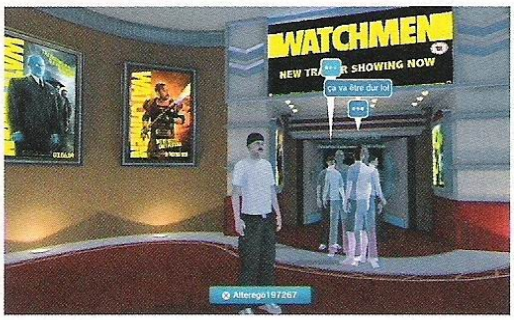
Co można robić w Home poza poznawaniem wspaniałych młodych ludzi i tańczenia wokół żeńskich avatarów? Jak to co? Grać! Salon dostępny jest dla każdego, ale problem zaczyna się w momencie, gdy chcemy się dopchać do stołu. Toż to jakaś kpina, prawdę mówiąc! Jeśli stół bilardowy, tor kręgli lub automat jest zajęty, trzeba ustawić się w kolejce i grzecznie odczekać swoje. Sama zabawa jest jednak bardzo przyjemna, dość prosta i – w stadzie – miodna.



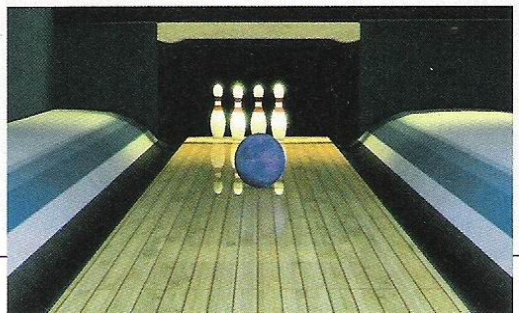
## W NOWYM KINIE

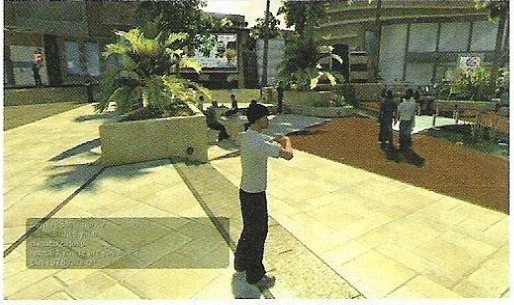
Sala kinowa to jeszcze jedno miejsce, które warto odwiedzić. Jej wystrój jest klimatyczny, ale tutaj akurat bardziej chodzi o względy medialne, a nie estetyczne. Wykorzystujący technologię flash „srebrny ekran" jest duży, ale jakość obrazu nie powala na kolana. Im bliżej się podejdzie, tym lepiej słychać; można też przybliżyć ekran, co daje efekt zbliżony do full screen. Szkoda, że na razie puszczane w kinie materiały są ogólnodostępne, na razie nie znajdziecie tu nic wybitnie „ekskluzywnego". Co ciekawe, amerykanie mogą chodzić po salach kinowych – europejczycy nie. Ciekawe, co by się stało, gdyby Sony zechciało właśnie w Home po raz pierwszy pokazać tak ważne tytuły, jak God of War 3 czy nowy projekt Team ICO. Sale mogłyby nie wytrzymać natłoku chętnych. Pamiętacie obietnice, że konferencja z E3 będzie w Home? Dotrzymają?




## KONTROLA KOMUNIKACJI

Żeby sensownie poruszać się po zawiłych społecznych relacjach, trzeba zaopatrzyć się w klawiaturę, a najlepiej od razu w bezprzewodowy headset bluetooth. Komunikacja za pomocą pada jest bardzo utrudniona. Wpisywanie dłuższych zdań to porażunia jak stąd do Torunia. Z pomocą przychodzą zdefiniowane odzywki typu: „cześć", „skąd jesteś", „nie mam klawiatury", „chodźmy do mnie" itd. Sporo frajdy dają gesty – pod jednym z przycisków wybiera się kategorię zachowania, a następnie konkretną akcję. Są przywitania, radość, aprobata lub dezaprobata, taniec. Niektóre są bardzo zabawne, inne drętwe. Ogólnie raczej warto nastawić się na ciszę.
Jakość dźwięku przez headset wymaga poprawy, tak samo jak to, że trzeba przytrzymać przycisk, żeby coś powiedzieć. W chwili, gdy piszę te słowa, Sony pracuje nad poprawkami i uaktualnieniami.



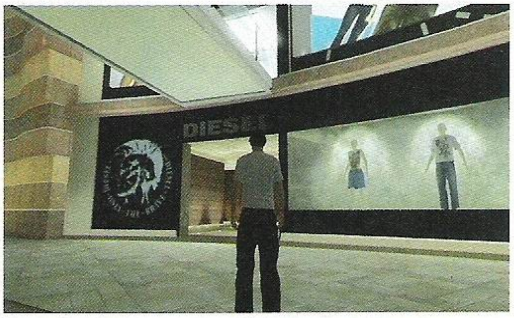


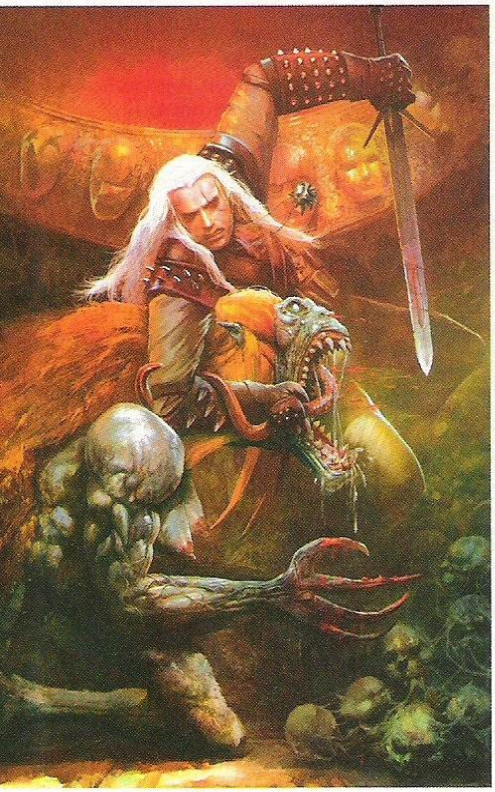
## SELEKCJA NA BRAMCE

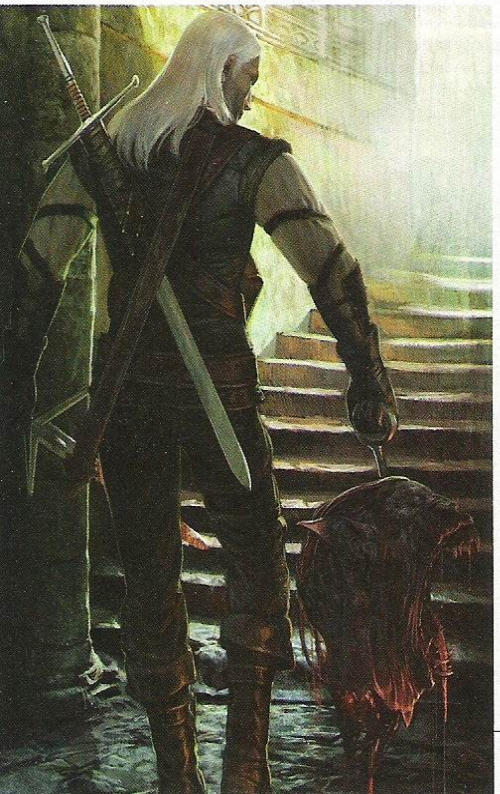
Założenie własnego klubu dla wybranych kosztuje prawdziwe osiemnaście złotych polskich. Dzięki klubom można połączyć się w grupę 32-osobową. Klub ma swoje lokum, właściciel może dowolnie je umeblować, dostępne jest w nim miejsce na pogawędki i tablica ogłoszeń, czyli takie proste forum. A skoro o forum – koniecznie odwiedźcie [www.neogo.pl] i sprawdźcie kluby użytkowników; w łatwy sposób nawiążecie nowe znajomości. W końcu temu Home ma w przyszłości służyć. Kluby co prawda są płatne, ale rysują się jako ciekawa propozycja dla klanów i innych społecznościowych ustrojstw. Kto wie, czy w przyszłości Sony nie pokusi się o jakąś integrację Klubów z Home z klanami np. z Killzone 2, albo SOCOMA. To na pewno mogłoby zachęcić większą liczbę użytkowników do inwestycji we własny klub.

## POSZLI NA ZAKUPY

W Home przyda się na pewno nie tylko wielki zapas cierpliwości i headset, ale również portfel wypchany dolarami (lub złotówkami, w ostateczności mogą być euro, kapsle i fanty odpadają). Za prawdziwą kasę można kupić spodnie Diesla, ławę francuskiej firmy Ligne Roset oraz nowy wystrój domu, a nawet letnią posiadłość oraz inne, dostępne z czasem, przybytki. Ceny wahają się od paru zeta za elementy garderoby do horrendalnych 18 złotych za dom. Już wiadomo, że Sony zarobi na mikrotransakcjach niemałe sumki, bo próżność ludzka nie zna granic i wielu będzie się chciało lansować w Home. Niedorzecznie drogie dodatki mogą bulwersować, ale z drugiej strony – nikt nikogo przecież do szastania pieniędzmi nie zmusza. A w pełni funkcjonalny Home jest za darmo, zgodnie z obietnicą złożoną wiosną 2007. Choć dodatki, co naturalne, kuszą.

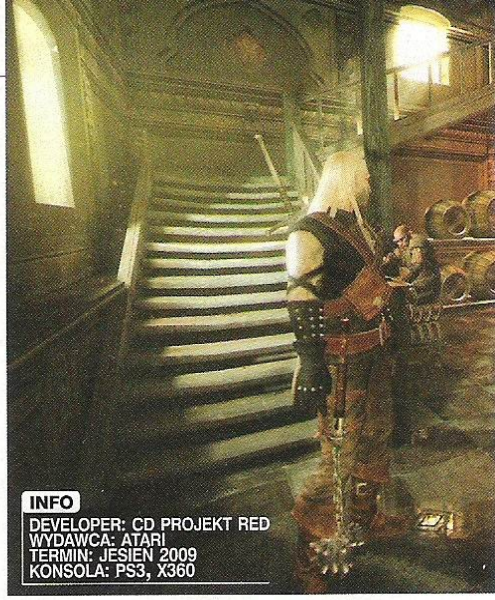






# THE WITCHER RISE OF THE WHITE WOLF

## Biały Wilk niebawem zawita na konsolach. Kowersja? Nie – adaptacja!



**INFO**
DEVELOPER: CD PROJEKT RED
WYDAWCA: ATARI
TERMIN: JESIEŃ 2009
KONSOLA: PS3, X360

Na początku grudnia oficjalnym stało się to, od czym w kuluarach szeptano od dawna – Wiedźmin, jeden z najlepszych pecetowych erpegów, trafi w tym roku na konsole. CD Projekt RED nawiązał współpracę z francuską firmą Widescreen Games, ale nie byliby sobą, gdyby na tym poprzestali – to nie będzie po prostu konwersja, ale przebudowana i dostosowana zarówno do joypadów, jak i gustów konsolowych graczy pozycja. Na razie autorzy nie pokazują gry w akcji – gdy tylko pojawi się taka możliwość, natychmiast z niej skorzystamy i wrócimy z konkretnym raportem. Na razie udało nam się porozmawiać z developerami z CD Projekt RED.

**N+:** Co sądzicie o rynku konsolowym i waszych szansach podbicia go? Czy walka o serca graczy konsolowych zafascynowanych Fable II, Mass Effectem i japońskimi erpegami będzie trudniejsza, niż to miało miejsce z pecetowcami?
**Xymek: Czy trudniejsza? To nie tak, że dotarcie do serc graczy może być trudne albo łatwe. Historia, która mamy im do zaprezentowania, jest fascynująca, wielowątkowa i emocjonująca. Myślę, że to powinno ich przyciągnąć do pada. Ale to prawda, że rynek konsolowy jest bardzo różny od pecetowego, gracze też maja trochę inne wymagania. Pamiętaliśmy o tym. Ba, nawet sami jesteśmy w wiekszości fanami konsol, dlatego wiele elementów gry zostało zaprojektowanych od podstaw właśnie z myślą o oczekiwaniach graczy konsolowych.**

**N+:** Czy podobnie jak na PC, Wiedźmin będzie grą tylko dla graczy pełnoletnich? Jakieś nowe „ostre" akcje ekskluzywne dla wersji konsolowej?
**Xymek: Wiedźmin jest grą dla dorosłych, nie chcieliśmy tego zmieniać. Historia w nim przedstawiona porusza wiele bardzo trudnych tematów. Nie ugrzecznialiśmy jej.**

**N+:** Intro pozostanie to samo, czy może ponownie zaprosicie Tomka Bagińskiego i stworzycie całkowicie nowe dla konsol?
**Mateusz Kanik: Dla wersji konsolowej został stworzony przez Platige Image zupełnie nowy film, który można już podziwiać na oficjalnej stronie gry. Film ten będzie wykorzystany również w samej grze.**

**N+:** Jak myślicie – w jakim kraju RotWW zostanie najcieplej przyjęty?
**Xymek: To bardzo trudne pytanie, ponieważ rynek, jak sami pewnie wiecie, jest nieprzewidywalny. Myśle, że „Wiedźmin: Powrót Białego Wilka" opowiada bardzo ciekawą i wciągającą historię, sam gameplay też ma zapewnić jak najlepsze wrażenia każdemu, kto sięgnie po naszą grę. Dlatego też sądzę, że nasz przekaz jest bardzo uniwersalny i może trafić do wszystkich, niezależnie od kraju – co zresztą pokazuje odbiór wersji PC.**

**„ADAPTACJA WIEDŹMINA NA KONSOLE BĘDZIE ZAWIERAŁA WSZYSTKIE ULEPSZENIA ZAPREZENTOWANE W ROZSZERZONEJ EDYCJI ORYGINALNEJ WERSJI GRY"**

**N+:** Czy wersja konsolowa będzie zawierała wszystkie udogodnienia z pecetowej, rozszerzonej edycji?
**Mateusz Kanik: Tak, adaptacja Wiedźmina na konsole będzie zawierała wszystkie ulepszenia zaprezentowane w rozszerzonej edycji oryginalnej wersji gry.**

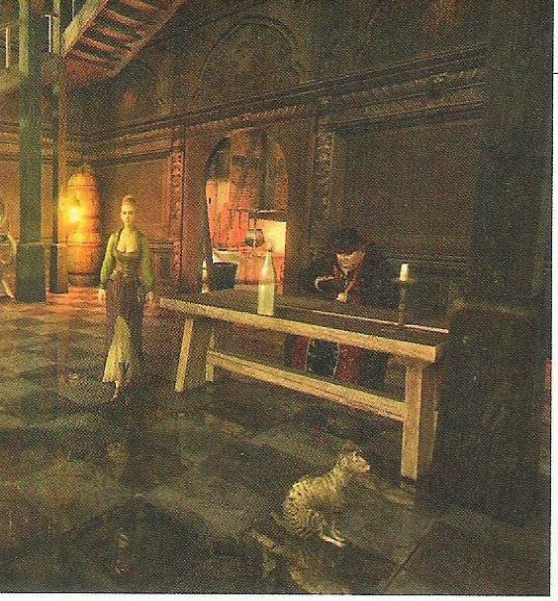
**N+:** Czy to ten sam silnik? Jakie zmiany w oprawie zajdą na konsolach?
**Mateusz Kanik: To zupełnie nowa technologia, stworzona specjalnie z myślą o konsolach HD. Obsługuje masę zaawansowanych efektów graficznych i dzięki niej w grze pojawi się Ambient Occlusion, dynamiczne oświetlenie, bloom czy motion blur.**

Wszystkie screeny pochodzą z wersji konsolowej. Trzeba przyznać, że gra wygląda naprawdę efektownie i lepiej od swojego pecetowego pierwowzoru.

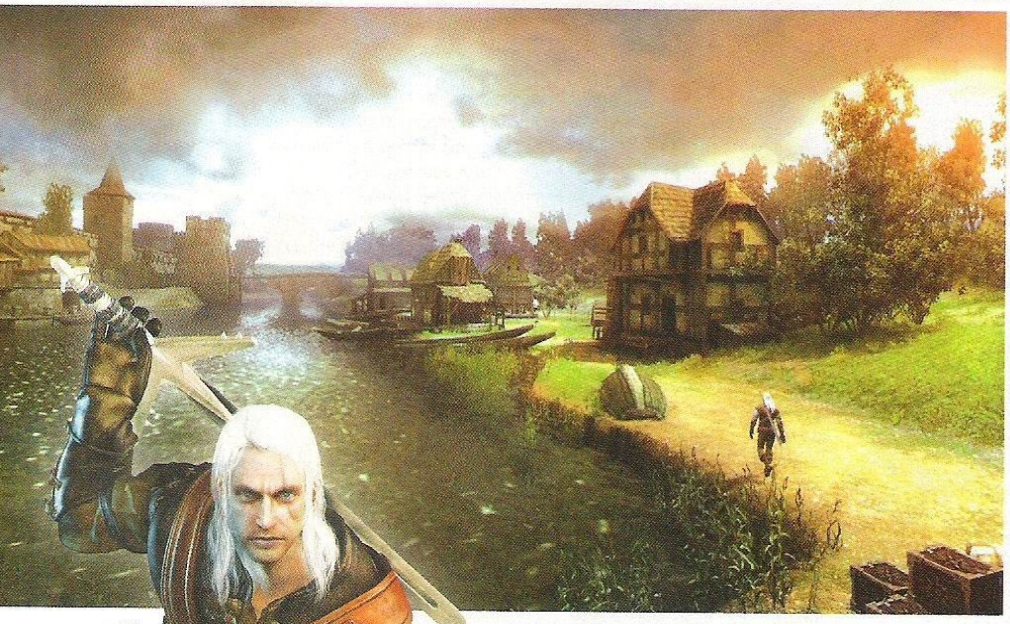
**N+:** Czy będzie polska wersja językowa? A może planujecie jakieś fajne promocje dla polskich konsolowców od polskiego developera?
**Xymek: Wiem, że w najbliższym czasie zapadną wszystkie decyzje związane z lokalizacją. Wtedy będziemy mogli potwierdzić w ilu dokładnie wersjach językowych ukaże się gra. Co do tego, jak będzie wyglądało samo pudełkowe wydanie i co w nim znajdziemy, to zostało jeszcze dużo czasu na podjęcie tego typu decyzji, ale na pewno Was nie zawiedziemy.**

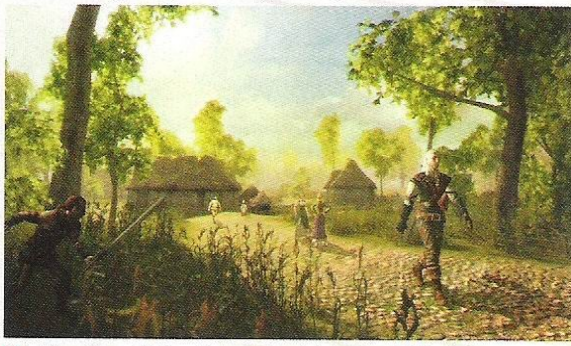
**N+:** Czy poza dostosowaniem do pada planujecie zmodyfikować system walki?
**Mateusz Kanik: System walki jest całkiem nowy, bardziej dynamiczny i angażujący gracza. Nadal istnieje system sekwencji, ale sposób ich wyprowadzania jest inny – tak, aby gracz miał pełną kontrolę nad poczynaniami Geralta i nie był zmuszony do obserwowania bohatera samodzielnie wykonującego sekwencje ataków. Walka została dostosowana do konsolowego sterowania oraz oczekiwań konsolowych graczy. Dodatkowo w studiu we Frankfurcie zostały nagrane setki nowych mocapowych animacji, przez co walka zyska również zupełnie nowy wymiar wizualny.**

**N+:** Jak wygląda współpraca CDP RED z Widescreen Games przy konwersji? Ile osób pracuje nad Rise of the White Wolf?
**Mateusz Kanik: W Warszawie działa zespół około**



□ Nowy system walki zapowiada się intrygująco – nie spodziewajcie się jednak, że z rasowego erpega powstanie slasher. Musimy jednak poczekać na prezentację.





□ Jakiś czas temu CDP podał do wiadomości, że sprzedaż Wiedźmina na całym świecie przekroczyła milion egzemplarzy – to bardzo dobry wynik jak na debiutanta na rynku PC. Nas zaciekawiło jednak zestawienie, z którego wynikało, iż lwią część egzemplarzy zakupili gracze ze wschodniej i centralnej Europy, czyli tej, gdzie w dalszym ciągu główną platformą do gier jest pecet. Wejście w konsole to słuszny ruch CDP RED – zachód czeka...

□ Mocną stroną Wiedźmina jest naturalnie fabuła – kto z nas nie zna prozy Andrzeja Sapkowskiego. Nie dopuszczamy myśli, iż gra nie ukaże się po polsku.

15-osobowy, składający się w dużej mierze z weteranów pracujących przy powstawaniu komputerowej wersji gry. Po za tym jest duży zespół Francuzów, którzy pracują w Lyonie. Oba zespoły mają zupełnie inne zadania, ale ściśle ze sobą współpracują (stąd nasze częste wizyty we Francji). CD Projekt RED skupia się na designowaniu nowych elementów gry, poprawianiu starych oraz kontroli jakości, natomiast WSG zajmuje się konwertowaniem gry na nowy silnik.

**„WIELE ELEMENTÓW ZOSTAŁO ZAPROJEKTOWANYCH OD NOWA – MÓWIĘ TU O WALCE, INTERFEJSIE, SPOSOBIE PORUSZANIA GERALTA, A NAWET KOSMETYCZNYCH ZMIANACH W FABULE"**

N+: Myślicie o konsolowym DLC do ściągnięcia z PSN/XBL po ukazaniu się gry?
**Mateusz Kanik: Tak, oczywiście. Jest bardziej niż pewne, że taki kontent zostanie dostarczony zarówno posiadaczom PS3, jak i Xboxa 360. W tym momencie nie chcemy jednak jeszcze zdradzać co to będzie.**

N+: Loadingi na PC były koszmarne – jak to obejdziecie?
**Mateusz Kanik: Po prostu je skrócimy (śmiech) Zresztą w edycji rozszerzonej Wiedźmina czasy ładowania nie są wcale takie koszmarnie długie. Wręcz przeciwnie.**

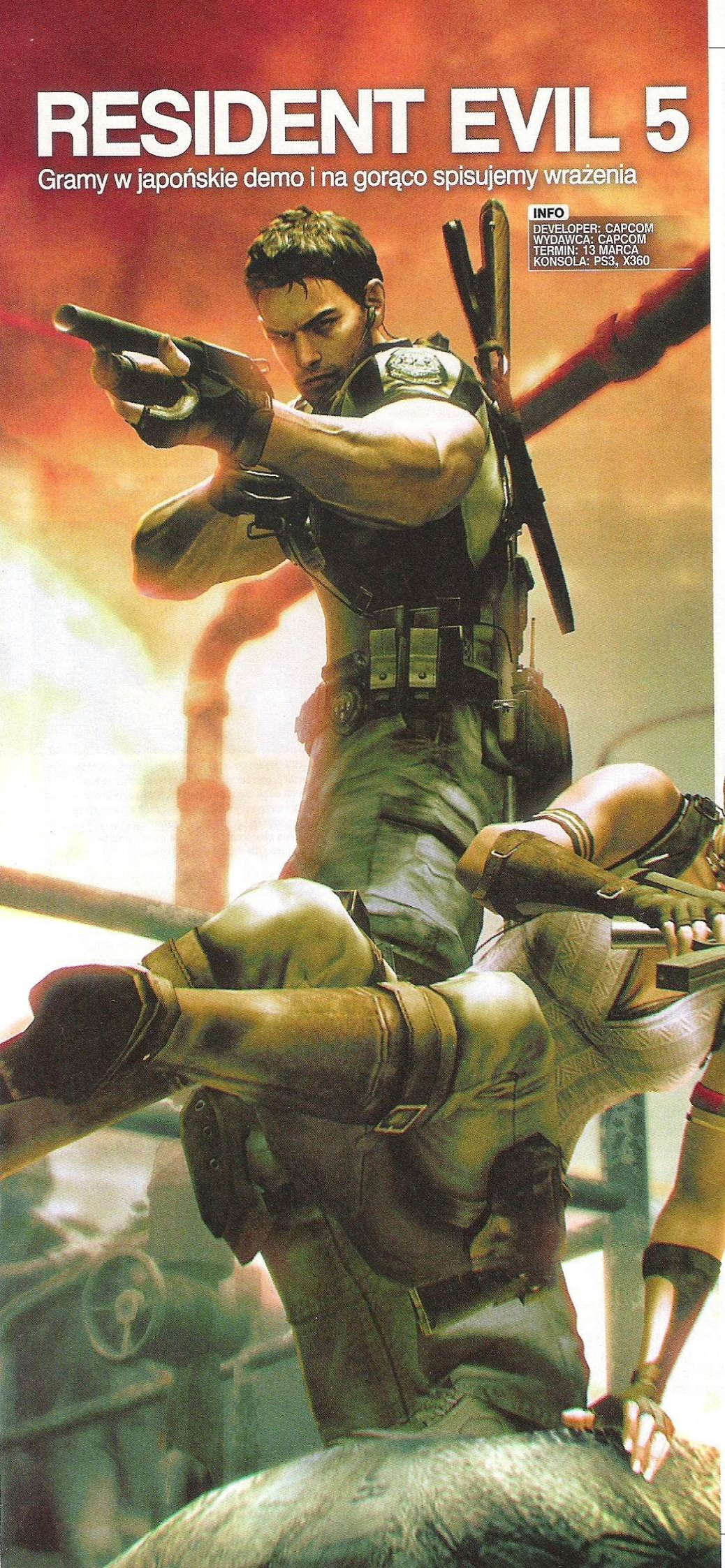
N+: To wasza pierwsza gra na konsole. Jak wygląda z pozycji polskiego developera samo przygotowanie do opracowania gry na PS3/X360? Devkity, zielone światło od producentów konsol itp...?
**Mateusz Kanik: Tak, to pierwsza gra studia na konsole, jednakże pracują tutaj również osoby, które mają gry konsolowe na koncie. Jednak mimo wszystko jest to dla nas temat zupełnie nowy. Konsole – jak wiadomo – mają swoją konkretną specyfikację i tworząc grę trzeba mieć to cały czas w głowie. Wbrew pozorom upchnięcie tak ogromnej ilości danych, jaką zawiera w sobie nasza gra, do tej zamkniętej architektury, nie jest proste. Ale my lubimy wyzwania (śmiech). Co do współpracy z Sony i Microsoftem – nie ma żadnych problemów, zwłaszcza, że utrzymywaliśmy z tymi firmami dobre stosunki już dużo wcześniej.**

N+: Sporo osób posiadających konsole ma również pecety i być może zetknęli się wcześniej z Wiedźminem. Ba, możliwe, że już ukończyło (bądź zaczęło grać) w pecetowego Wieźmina. W jaki sposób chcecie ich zachęcić do tego, by ponownie kupili ten produkt?
**Xymek: Przede wszystkim Wiedźmin: Powrót Białego Wilka, nie będzie zwykłą konwersją, gra będzie adaptacją wersji PC. Wprowadziliśmy i nadal wprowadzamy w niej bardzo dużo zmian, wiele elementów zostało zaprojektowanych od nowa – mówię tu o walce, interfejsie, sposobie poruszania Geralta, a nawet kosmetycznych zmianach w fabule. Wszystko po to, by zadowolić graczy konsolowych. Prawda jest taka, że od samego początku tego projektu zdawaliśmy sobie sprawę, że nie możemy iść na łatwiznę. Sami jesteśmy graczami konsolowymi i dobrze wiedzieliśmy, że nie możemy sobie na to pozwolić.**

N+: Dziękujemy za rozmowę. ■■

# RESIDENT EVIL 5

## Gramy w japońskie demo i na gorąco spisujemy wrażenia



**INFO**
DEVELOPER: CAPCOM
WYDAWCA: CAPCOM
TERMIN: 13 MARCA
KONSOLA: PS3, X360

W branży gier video nie ma świętych krów. Nawet najbardziej lubiany i szanowany producent lub wydawca musi liczyć się z tym, że jego produkt może zostać odebrany negatywnie, a zawiedzeni gracze głośno wyrażą swoje krytyczne opinie. Na własnej skórze przekonał się o tym wielki Capcom, gdy udostępnił szerszej publice demo kontynuacji swej najważniejszej i przynoszącej największe zyski serii. Uznawany za kandydata do gry roku 2009 Resident Evil 5 w oczach wielu osób stał się pretendentem do miana największego rozczarowania tej generacji. My także mieliśmy okazję pobawić się demem i niestety musimy się zgodzić, że kilka rzeczy nie zagrało. Niemniej jednak nowy Res nie jest taki zły, jak co poniektórzy twierdzą i wciąż optymistycznie patrzymy w przyszłość nie mogąc doczekać się premiery gry.

### Z INNEJ EPOKI

Demo ukazało się na początku grudnia wyłącznie na japońskim XBL Marketplace. Amerykanie i Europejczycy położą na nim ręce prawdopodobnie w tym miesiącu. W ważącej niecałe pięćset mega paczce znalazły się dwie krótkie misje, które Capcom wielokrotnie prezentował przy okazji różnych imprez branżowych. Akcja obu toczy się w afrykańskich slumsach, a Chris i Sheva muszą walczyć z ich mieszkańcami zainfekowanymi tajemniczym wirusem oraz z subbossami – tutejszymi odpowiednikami gościa z workiem na głowie, który w RE4 próbował dopaść Leona i odciąć mu głowę piłą mechaniczną. Jeden z nich jest w istocie kopią tamtego psychola i również szaleje z piłą. Drugi natomiast jest potężnym katem władającym tak olbrzymim toporem, że żaden śmiertelnik (nawet Pudzian) nie ma prawa go podnieść. Obaj panowie są wyjątkowo wytrzymali i trzeba władować w nich mnóstwo ołowiu, żeby w końcu padli.

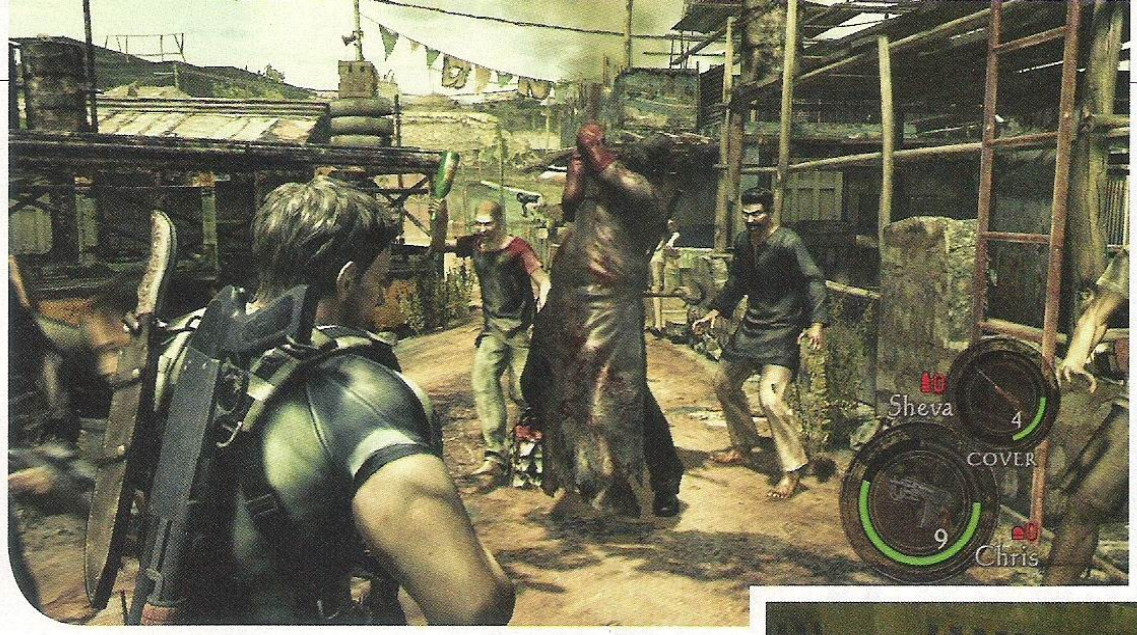
Brzmi znajomo? Oczywiście, tak samo wyglądała zabawa we wspaniałym Resident Evil 4, któremu przyznaliśmy prawie maksymalną ocenę. Skoro RE5 jest podobny do poprzedniczki, dlaczego demo tak bardzo rozczarowało graczy? Bo od momentu premiery tamtej gry konsolowy świat poszedł do przodu i ukazały się dwie części Gearsów, Dead Space, a także sporo innych świetnych tytułów. Oczekiwania graczy wzrosły, a Capcom najwyraźniej za nimi nie nadąża. A może na siłę stara się sprzedać swoją filozofię zabawy, planując wprowadzenie większych zmian dopiero w szóstej części?

Największy zarzut dotyczy archaicznego sterowania. Wystarczyły cztery lata, by rozwiązania zastosowane w RE4 mocno się zestarzały. Bohaterowie wciąż nie mogą jednocześnie chodzić i strzelać, niemożliwe jest również przeładowanie broni w biegu. Niby nic wielkiego, ale robi ogromną różnicę.

### PRAWIE STRZELANINA

Capcom będzie bronić tego systemu uparcie twierdząc, że Resident Evil 5 nie jest strzelaniną, a stałby się nią niewątpliwie, gdyby pojawiła się opcja strzelania w ruchu. To wciąż survival horror, gracze mają się bać i odczuwać ciągły stres, by wczuć się w rolę bohatera osaczonego przez śmiertelnie niebezpiecznych szaleńców. Wszystko fajnie, ale patrząc na Chrisa ciężko uwierzyć, że tak potężny facet, a przy okazji doświadczony żołnierz, na dodatek zaprawiony w bojach z zombiakami, odczuwa przerażenie walcząc w biały dzień ze zgrają zmutowanych Afrykanów. Faktycznie można się zestresować siłując się z nieprzyjaznym, nienaturalnym sterowaniem, ale nijak nie pomaga to wczuć się w rolę. Wręcz przeciwnie, odrzuca.

Zresztą, umówmy się, demo w żaden sposób nie potwierdza tezy, że Resident Evil 5 jest przerażającym horrorem. Może na początku łatwo spanikować, gdy bohatera otoczy grupka przeciwników i jeszcze podejdzie do niego kat z wielkim toporem, ale wyłącznie dlatego, że nie ma żadnego wprowadzenia do zabawy – gracz nie ma czasu, żeby przygotować się do walki, niemal od razu wrzucany jest w sam środek akcji. Wystarczy jednak kilka razy zagrać, by ogarnąć sytuację i na spokojnie poradzić sobie z zagrożeniem.



Bohaterowie, zupełnie jak Leon w RE4, ganiają się z „zombiakami" po zamkniętych arenach. Ta w misji z katem wydaje się większa, niż wioska w „czwórce". Jest sporo miejsca, by odbiec od przeciwników, zdążyć się odwrócić, oddać kilka strzałów, zebrać amunicję oraz zioła lecznicze i uciec. Żeby było weselej, amunicji jest sporo, choć na początku wydawało nam się, że jej brakuje. Wystarczy przebiec się po całej miejscówce, by znaleźć dodatkowe naboje. Amunicja często pojawia się na ziemi po zabiciu zainfekowanych, więc cokolwiek Capcom mówi o swojej grze, demo wskazuje wyraźnie, że można, a nawet trzeba dużo strzelać.

## DWOJE PRZECIWKO WIELU

Nie sposób oprzeć się wrażeniu, że przygody Chrisa i Shevy powinny nazywać się Resident Evil 4 HD. Gra się niemal identycznie jak w poprzednią część, jakby przez cztery lata nie wydarzyło się nic w temacie game designu. Przed wieśniakami można uciec na dachy małych budynków, ale oni na pewno za chwilę się na nie wdrapią. Wtedy trzeba podbiec do krawędzi i wcisnąć przycisk, by bohater zeskoczył na dół. Będąc w jakimś pomieszczeniu warto rozejrzeć się za szafką, by ewentualnie zastawić nią wejście. A gdy przeciwnicy wbiją się do środka, można szybko uciec im przez okno. To taka sama zabawa w kotka i myszkę, co w RE4. Gdy w końcu to zrozumieliśmy, przestaliśmy się stresować i na luzie lawirowaliśmy pomiędzy zupełnie niestrasznymi kuzynami zombiaków.

„My", bo sprawdziliśmy RE5 również w trybie kooperacji. Tak naprawdę dopiero testując koopa zachwyciliśmy się grą Capcomu. Można wymieniać się zebranymi przedmiotami, nawzajem leczyć, a także ratować z opresji. Gdy jeden gracz jest ciężko ranny i powoli umiera, drugi może go uratować podbiegając do niego i naciskając przycisk akcji, a następnie poprawić jego stan zdrowia używając ziół, które w magiczny sposób zmieniają się w spray, gdy trafią do kieszeni Chrisa lub Shevy. Czasami zdarza się, że przeciwnik chwyci gracza i trzeba szybko machać lewym analogiem, żeby się uwolnić. Druga osoba może jej pomóc atakując natręta silnym kopniakiem lub potężnym ciosem z pięści.

We dwójkę również łatwiej ubić subbossów. Najlepszym sposobem jest strzelanie w łeb, a gdy na moment przykucną oszołomieni, trzeba do nich podbiec i wypłacić soczysty cios. Przydatne są także granaty, warto też poczekać z rozwalaniem wybuchających beczek do momentu, aż kat lub gość z piłą staną obok nich.

## CZARNOSKÓRA PIĘKNOŚĆ

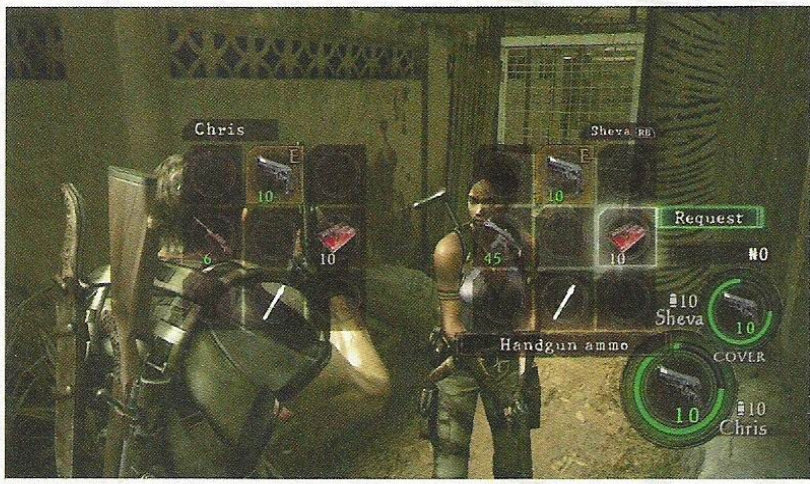
Im dłużej graliśmy, tym mniej skupialiśmy się na nieprzyjaznym sterowaniu, a bardziej na szukaniu najlepszych sposobów rozprawienia się z przeciwnikami. Są oni równie głupi, jak ich hiszpańscy kuzyni z „czwórki". Podbiegają, ale tylko do pewnego miejsca. Później powoli podchodzą, ewentualnie próbują rzucić siekierą w bohatera. Rzadko schodzą z linii strzału. Ciężko wyczuć, jaki ustawiono poziom trudności, więc na razie nie oceniamy SI. Sheva całkiem nieźle radzi sobie sama, podnosi potrzebną jej amunicję, ale w przypadku, gdy ma pusty magazynek, a graczowi niewiele brakuje do wystrzelenia ostatniej kulki, dziewczyna ignoruje leżącą na ziemi paczkę nabojów. Miło z jej strony, ale równie dobrze mogłaby ją wziąć, podbiec do Chrisa i się z nim podzielić. Generalnie Sheva jest przydatna, leczy i ratuje bohatera z opresji, nieźle strzela, ale nie aż tak dobrze, żeby gracz nie miał nic do roboty. Zdarzało jej się wejść na linię strzału i zasłonić cel. Dobrze, że wyłączono friendly-fire, więc nie można jej zrobić krzywdy. Zdarzało jej się zbyt szybko ginąć, ale w ogólnym rozrachunku lepiej grać z nią u boku, niż samemu.

**NIE SPOSÓB OPRZEĆ SIĘ WRAŻENIU, ŻE PRZYGODY CHRISA I SHEVY POWINNY NAZYWAĆ SIĘ RESIDENT EVIL 4 HD. GRA SIĘ NIEMAL IDENTYCZNIE JAK W POPRZEDNIĄ CZĘŚĆ**

W ramce obok znajdziecie listę pięciu największych naszym zdaniem wad dema. Nie wyrokujemy, jaka będzie cała gra. Początkowe niezadowolenie uleciało, gdy przywykliśmy do sterowania. Na pewno tym razem nie będziemy świadkami kolejnego przełomu, ale przecież nie każda gra musi być genialna. Ważne, żeby RE5 nie było słabe, ale co to tego nie mamy najmniejszych wątpliwości. W końcu nie bez powodu tak mocno wierzymy w Capcom Powerhouse.

**//Mielu**

Na splicie obraz dzieli się na dwie części, które nie wypełniają całego ekranu. Nie wiemy, po co Capcom ograniczył widok. Boją się o jakość grafiki?




Do menu ekwipunku wchodzi się w czasie rzeczywistym. Nie ma pauzy, więc lepiej w nim zbyt długo nie przebywać. Broń można zmieniać w trakcie gry naciskając kierunki na krzyżaku.

## PIĘĆ KUL W PŁOT

1. Bohaterowie poruszają się w ślimaczym tempie i jeszcze wolniej obracają. Żeby biec trzeba trzymać kierunek i przycisk (A). Hej, Capcom, wywalcie chodzenie, ustawcie domyślny bieg i będzie git. Tył i A to szybki obrót o 180 stopni. Koniecznie trzeba to opanować. Celowanie jest powoooolne. Gramy na ustawieniu Type D, czyli strafe'ujemy – postać ciągle patrzy w jednym kierunku, nawet gdy idzie w bok i w tył. Obracamy się prawym analogiem. Sterowanie z RE4 (Type A) jest dramatycznie słabe.

2. Fizyka z kosmosu, to jakiś słaby żart programistów. Po wytapaniu kulki przeciwnicy odlatują na kilka metrów i kręcą w powietrzu fikołki oraz śruby. Strzał w rękę lub nogę rzuca nimi identycznie jak w RE4. A ciała zawsze padają na płask (i po chwili znikają!) i nie mają ochoty efektownie się poskładać. Czy Capcom zna takie pojęcie, jak efekt szmacianej lalki? Widzieliśmy, jak niesamowicie padają Helghaści. Przy Killzone 2 nowy Resident wygląda sztucznie.

3. O braku opcji przeładowania i strzelania w biegu już wiecie. Można do tego przywyknąć, choć lepiej nie grać wcześniej w nowoczesnego shootera. Nie wiecie jednak, że strzelanie nie daje satysfakcji. Bronie nie mają żadnej mocy, shotgun jest tak samo nudny, jak pistolet, czy snajperka. To również zasługa „fizyki z kosmosu".

4. Kłopoty z tearingiem, po naszemu nazywanym rozdzieraniem ekranu, miało wiele gier, ale w demku RE5 jest on szczególnie dokuczliwy. Tyle, że demko pochodzi najprawdopodobniej z TGS 2008, a więc jest stare i ten problem mógł już zostać wyeliminowany.

5. Gdzie podział się efekt chwilowego oślepienia bohatera po wyjściu z budynku na dwór? Gdzie problemy z przyzwyczajeniem się do widzenia w ciemnych pomieszczeniach? Autorzy mogliby obejrzeć pierwsze zwiastuny gry, bo chyba im się zapomniało, co chcieli osiągnąć. Walka w dzień miała być straszna, a nie jest.

# NINJA BLADE

## Slasher efektowny jak makijaż Dody

**INFO**
DEVELOPER: FROM SOFT
WYDAWCA: MICROSOFT
TERMIN: 2009
KONSOLA: XBOX 360

Nie ma w tym ani krzty przesady, a Ninja Blade wywołuje pierwotne instynkty przy choćby minimalnym kontakcie. Ta gra to wielka, nieustanna akcja, która nie pozwala graczowi odetchnąć choćby na chwilę, a jej pokaz na Tokyo Game Show był jednym z najbardziej dynamicznych. Developerzy z From Software postanowili nieco odświeżyć formułę slasherów, dodając im jeszcze więcej adrenaliny i nieludzko podkręcając tempo. I czerpiąc inspirację z dzieł Team Ninja. Bez owijania w bawełnę – właściciele X360 czeka konkretny wygrzew!

### W KINOWYM FOTELU

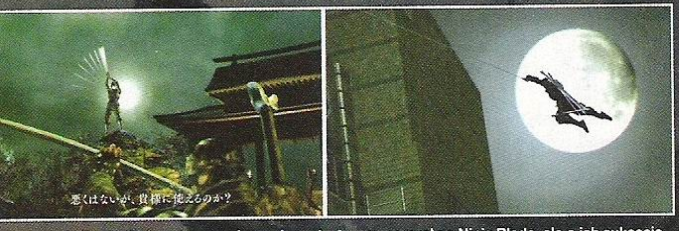
Autorzy za podstawowy cel postawili sobie maksymalne upodobnienie rozgrywki do wysokobudżetowego filmu rodem z Hollywood. Dlatego określają ją mianem „kinowa gra akcji", a prezentowane fragmenty miejscami nie pozwalają odróżnić przerywników od właściwej gry. Pomysł na fabułę także zaczerpnięto ze srebrnego ekranu, choć Japończycy wykazali dość specyficzne podejście do tematu. Jedna z osób odpowiedzialnych za scenariusz, niejaki Kazuhiro Hatamani, otwarcie mówi, że w wysokobudżetowych filmach historia jest bardzo prosta: coś zagraża miastu/światu/ukochanej osobie (niepasujące skreślić), a główny bohater musi powstrzymać kataklizm. Dlatego nie liczylibyśmy na wysmakowaną i głęboką fabułę Ninja Blade, ale nie ma takiej potrzeby – byle zapewniła solidne argumenty do wyrzynki nacierających stad przeciwników. Wygląda na to, że spełni ten podstawowy warunek, bo Tokio zagrażają residentowo (ewentualnie deadspace'owo) wyglądające stwory, a ninja musi je zatrzymać, bo w przeciwnym wypadku miasto czeka katastrofa. Mało? Dodajmy do tego bliżej niesprecyzowane niebezpieczeństwo, jakie grozi ojcu protagonisty, a zaczyna się robić bardziej filmowo. Jest to jednocześnie mistrz naszego koleżki, który pewnego dnia ma nadzieję przerosnąć go, jeśli chodzi o umiejętności walki. Wprowadza to osobisty wątek fabularny, a jednocześnie usprawiedliwia rozwój protagonisty w trakcie gry – ciekawe w jaki sposób zostanie to wykorzystane.

Historia historią, ale obietnice dotyczą przede wszystkim jądra rozgrywki, bo ma ono jedno zadanie – złapać gracza za gardło adrenalinowym chwytem. Nie da się ukryć, że wszelkie przerywniki w Ninja Blade są równie absurdalne, co wciągające. W jednej scenie ninja wyskakuje z samolotu, by w czasie lotu efekciarsko wyrżnąć kilka pokrak, potem cudem zaczepić się na którymś z drapaczy chmur i kontynuować kaskaderskie popisy wlatując przez sufit do środka. Tak znakomity efekt osiągnięto ponownie eksploatując Quick Time Event i żeby wyjść zwycięsko ze wspomnianych pojedynków w powietrzu, trzeba w odpowiednim momencie wcisnąć przycisk, którego symbol pojawia się przez milisekundę na ekranie. Jeśli uda się to zrobić bardzo szybko, gra wypłaci nagrodę w postaci napisu „PERFECT!", ale nie do końca wiadomo, czy ma to jakiekolwiek przełożenie na rozgrywkę, czy też będzie stanowić cel wyłącznie dla łowców osiągnięć. Wszystko jest takim wygrzewem dlatego, że przerywniki są przefachowo wyrenderowane i dzięki temu sceny akcji robią wielkie wrażenie. Wprost niewiarygodna liczba szczegółów ubioru głównego bohatera i miecz łatwo rozcinający cielska potworów dają potężnego kopa grywalności. Ninja Blade płynnie przechodzi z zaplanowanych sekwencji do „prawdziwej" gry i choć wygląda ona zauważalnie gorzej, to całość odbywa się generalnie bezboleśnie. Fantastyczny patent.

### NA ODLEW PRZEZ PODBRZUSZE

Silny wpływ Ninja Gaiden widać niemal w każdej linijce kodu Ninja

□ Główny bohater może nie wygląda na madafakę, ale zyskuje w bliskim kontakcie.



□ Niewątpliwie autorzy mają pewien artystyczny pomysł na Ninja Blade, ale o ich sukcesie zdecyduje reżyseria scenek przerywnikowych. Mają wgniatać w ziemię. Podobno.

□ Momentami gra wygląda jak dziwaczne połączenie stylu Devil May Cry z Ninja Gaiden, ale w końcu na kimś trzeba się wzorować tworząc slashera w Japonii. W historii prawdopodobnie dużą rolę odegra miecz naszego bohatera, a także jakaś tajemnica związana z ojcem. Nie liczymy na porywy serca, najbardziej istotna jest efektowność walk, a sądząc po tym, co widzieliśmy – nie ma się czego obawiać. Slashery i jRPG – w tym gatunkach Japończycy byli, są i będą mistrzami.

□ Tokio przedstawione w grze będzie ciemne i nie ratują go nawet pojawiające się z rzadka neony. Po Mirror's Edge nie możemy się przekonać do mrocznych gier.

□ Przyjemniaczki z Ninja Blade aż proszą się o dekapitację. Z taką urodą ten koleżka nie znajdzie raczej żony, więc można go wykończyć choćby z dobroci serca. Niestety prawda w oczy kole i typ może się nie zgodzić na jednorazową operację plastyczną wielkim mieczem bez znieczulenia. A przecież to zabieg dość ekskluzywny. Jak wasektomia. Auć.

**OSTRZE HAMULCEM RĘCZNYM** Po takim drapaczu chmur główny ninja w jednej z cut-scenek zjeżdża trzymając się tylko rękojeści miecza. Jakby tego było mało, potrafi skręcać, więc całość wygląda po części absurdalnie, ale z drugiej strony kapitalnie wizualnie.

**PRAWIE JAK EDWARD NIGMA** Tło fabularne dotyczące protagonisty ciągle jest owiane sporą dozą tajemnicy, ale znając Japończyków można w ciemno zakładać, że bohater będzie musiał przezwyciężyć wewnętrzne słabości i problemy, by ostatecznie zwyciężyć i uwolnić Tokio od czyhającego zagrożenia.

Blade. Szkoda jednak, że cierpią na chroniczny brak oryginalności, bo z potwierdzonych broni pojawią się: zwykły miecz, dwuręczny miecz i... dwa mniejsze miecze. Zmienianie ich w locie jest dobrym pomysłem, ale na razie wszystko obraca się wokół typowych ostrzy z rękojeścią. Rozumiemy przywiązanie do tytułu, ale combosy składające się z samych ciosów mieczem mogą na długo nie wystarczyć. Sama walka do złudzenia przypomina Ninja Gaiden II, animacje są diabelnie szybkie, ciosy wyprowadzane błyskawicznie, a przeciwnicy giną wśród rozchlapującej się wokoło posoki. Kolejny ultrabrutalny tytuł – w sam raz na odreagowanie po codziennych stresach.

Wymiany ciosów wykonano nieco lepiej niż w konkurencyjnych tytułach, choć w zasadzie ciężko stwierdzić dlaczego. Na pewno sporym czynnikiem są masywne sylwetki potworów, które po prostu fajnie pociąć, gdy wydają z siebie charczące w głośnikach dźwięki. Każdemu użyciu miecza towarzyszy różnoraki efekt graficzny – może to być czerwona poświata, ale może być rozbłysk w momencie, gdy ostrze napotyka miękką skórę oponenta. Sama krew została tutaj przedstawiona niezbyt realistycznie, bo co jakiś czas na ekranie pojawia się czerwone maźnięcie, które ma ją symbolizować. Jednak wplata się to całkiem nieźle w szalejącą akcję i dodaje kolorytu starciom. Oprócz typowych maszkar, na drodze gracza staną też roje tajemniczych owadów czy wściekłe nietoperze. Walki z nimi nie są już jednak tak sycące, jak z większymi oponentami, ale zawsze to jakaś odmiana. Autorzy na razie kryją się z projektami szefów, ale twierdzą, że mają kilka asów w rękawie – wierzymy im, w końcu są Japończykami. Czasem można spotkać wybuchające beczki – widok wrogów rozlatujących się po eksplozji utwierdza nasz wiarę w Ninja Blade.

**SILNY WPŁYW NINJA GAIDEN WIDAĆ NIEMAL W KAŻDEJ LINIJCE KODU NINJA BLADE**

## I KNOW NINJUTSU

Do Ninja Blade trzeba się przekonać, wszak nie w każdej grze główny bohater zjeżdża po wieżowcach używając miecza jako swoistego steru. Ale doceniamy pójście ludzi z From Software w stronę efekciarstwa i dynamiki, bo raz na jakiś czas taka gra staje się nieoceniona. Pytanie, jak bardzo będzie rozbudowany system walki i czy wszystkie jego elementy zostaną odpowiednio wyważone. W każdym razie gra zapowiada się na krwawą fiestę, która może nas zaangażować bardziej, niż kilka innych pierwszoligowych tytułów. Ninja Blade najpierw objawi się graczom w Japonii, więc już w tym miesiącu będzie można posłuchać pierwszych opinii na temat tego interesującego slashera. Kraj Kwitnącej Wiśni w 2009 roku spłynie oceanem krwi po premierach MadWorld, Ninja Blade, Residenta czy Bayonetty. ■■

KILLZONE 2
ULTIMA
Świat Elektroniczny/Wszystko
www.ultima.pl
sprawdź, czy przyjmujemy już zamówienia na www.ultima.pl

kaxl@neo-plus.pl

# n(e)o comments

Koniec roku sam w sobie skłania do przemyśleń, wszelkiego rodzaju podsumowań i proroctw, toteż przewidywania na przyszłość nie omijają także naszej ulubionej gałęzi rozrywki. Dotyczy to tak samo analityków biorących za swoje prognozy tysiące dolarów, jak i charytatywnych użytkowników naszego forum. Jednak nie tylko data w kalendarzu ma na to wpływ. Sami producenci gier oraz konsol dają nam powody, by pogładzić się po siwej brodzie i trochę poprorokować.

Zaczęło się od Sony, które obecnie powinno brać lekcje, jak robić dobrą minę do złej gry. Chodzi mianowicie o listopadowe wyniki sprzedaży w Stanach Zjednoczonych – to największy rynek i najbardziej gorący miesiąc w całym roku. Niestety, Sony nie będzie miało spokojnych Świąt. Domyślacie się już zapewne, że wylądowali na trzecim miejscu, ale to by nic nie znaczyło, gdyby nie rozmiar straty. Wszystkie trzy sprzęty firmy razem wzięte nawet nie musnęły połowy egzemplarzy, które opchnęło Nintendo. To jednak wciąż argument, który da się zbyć klasycznym „bo Wii to kupują panie domu i ich koty". Ale jak wytłumaczyć, że PS3 zaliczyło gorszy wynik niż przed rokiem? Gdy konsola była droższa, a gier mniej?

Z jakiegoś powodu nagłaśniane hity zawiodły. Nie mówię teraz o jakości, o tej informujemy Was w recenzjach, ale o reakcji klientów. LittleBigPlanet nie zostanie raczej złotym środkiem między hardcore'em a rozrywką dla niedzielnych graczy. Chyba, że będzie miała długi ogon, ale o tym przekonamy się za miesiąc albo dwa. Powraca jak bumerang, nieco złośliwe pytanie, czy następny rok będzie w końcu czasem PlayStation 3. Jak okiem sięgnąć, line-up prezentuje się solidnie. Problemy są dwa. Po pierwsze, w tym też wyglądał zbiczo, a po drugie – konkurencja nie zostaje w tyle.

O Nintendo nie będę się rozpisywał, gdyż popełniłem w tym miesiącu spory artykuł, do którego lektury oczywiście gorąco zachęcam. Nadmienię tylko, że panowie z Kioto postawili n-tą z kolei kropkę nad 'i', sprzedając we wspomnianym okresie (listopad, USA) dwa miliony konsol! I dorzucili do tego milion siedemset tysięcy handheldów!!! Można się nie zgadzać z ich polityką, ale trzeba przyznać, że są mistrzami w swoim fachu.

Na wszelkie zawirowania wydaje się nieczuły Xbox 360. To chyba najbardziej przewidywalna platforma na rynku. Nie notuje wielkich skoków sprzedaży, ale z pewnością nikt w Microsoft nie załamuje rąk, bo strumień zielonych wciąż napływa. Zresztą, to na ich platformę schodzi najwięcej gier, a to się przecież liczy w pierwszym rzędzie. Poza tym zaczynają zdobywać kolejne przyczółki w Japonii – dla fana japońskich rpgów, to konsola Amerykanów jest najlepszym wyborem spośród current-genów. Zdaje się więc, że jeszcze długo będziemy się cieszyć obecnymi konsolami. Nintendo nawet jeszcze nie weszło w etap obniżania ceny, M$ zaczął zarabiać i musi tylko utrzymać taki stan rzeczy, a Sony zbyt dużo zainwestowało w PS3, by sobie odpuścić bez walki i wystartować z następczynią. Zwłaszcza, że piłka wciąż jest w grze i nikt nie stoi na straconej pozycji. Howgh! ■■

**INFO**
DEVELOPER: PLATINUM
WYDAWCA: SEGA
TERMIN: MARZEC 2009
KONSOLA: WII

# MADWORLD

## Wiilot emulatorem piły

Proste wyjście do sklepu może dać co najmniej kilka powodów do myślenia. Po co ludzie stoją w kolejkach? W imię czego tłoczą się w autobusach? Mokną na deszczu? Czy mają jakiś cel, czy błądzą i zdają się na własny instynkt? Czasu na podobne przemyślenia na pewno nie ma Jack, główny bohater telewizyjnego show Death Watch, którego motywem przewodnim jest... Przeżyć. Zobaczycie, jeszcze dożyjemy takich czasów w realu. W każdym razie – ostatnio magicy z Platinum Games zaczęli sypać i wiadomo już co nieco o mechanice zabawy w MadWorld. Gra zapowiada się na potężnego killera i nie obchodzą nas nudne kalkulacje, czy odniesie komercyjny sukces – na pewno ludzie mieszkający niedaleko redakcji N+ usłyszą, że gramy w MW. A nie będą to codzienne odgłosy.

□ Wiadro, morze, ocean krwi – znakomity test odporności na bryzgającą juchę. Nie rusza to Was? Do szkoły medycznej, marsz!

### WIADRO KRWI DLA KAŻDEGO GRACZA

W oczy od razu rzuca się czarno-biały styl, w jakim postanowiono stworzyć MadWorld. Bardzo często pojawia się trzeci kolor (zgadliście – brunatno-czerwona posoka), ale to biel i czerń wyróżniają grę Platinum Games na pokazach, a autorzy przekonują, że nie było to wcale łatwe zadanie i wbrew pozorom wykorzystują większość mocy zaklętej w „krzywo stojącym pudełku". Producent gry Atsushi Inaba przyznaje, że wyzwaniem było takie połączenie kolorów, aby wszystkie przedmioty i przeciwnicy byli widoczni, a nie zlewali się z otoczeniem. Fakt – MadWorld nie może być pomylony z jakąkolwiek inną grą, jest graficzną nowinką, którą ochoczo sprawdzimy w marcu.

Sama gra holduje starej zasadzie, że każdy poziom kończy się spotkaniem z szefem. Jednak na drodze do bossa staną pomniejsi przeciwnicy – zwani „rankers" – zaś dostęp do nich będzie możliwy dopiero po wybiciu, zaszlachtowaniu albo poćwiartowaniu sporej liczby szeregowych poplecznków. W trakcie walki można korzystać z przedmiotów znajdujących się w okolicy, a widok wyrywania przez Jacka znaku drogowego i wbijania go w głowę oponenta jest niezwykle urokliwy. Mamy nadzieję, że nikt się nie pomyli i nie kupi MadWorld babci na urodziny. Wzorem leciwego już Shadow of Rome, publiczność oglądająca wyczyny gracza może punktować co brutalniejsze zagrania. Double Dagger Seppuku, Man Darts, Human Garbage – nazwy niektórych akcji mówią same za siebie. Brutalność w grze jest przerysowana do granic, a pojawiające się po niektórych ciosach komiksowe napisy STOMP! czy WROOM! jeszcze bardziej wzmagają to wrażenie.

### GDYBY DEXTER MIAŁ WII, KUPIŁBY MADWORLD

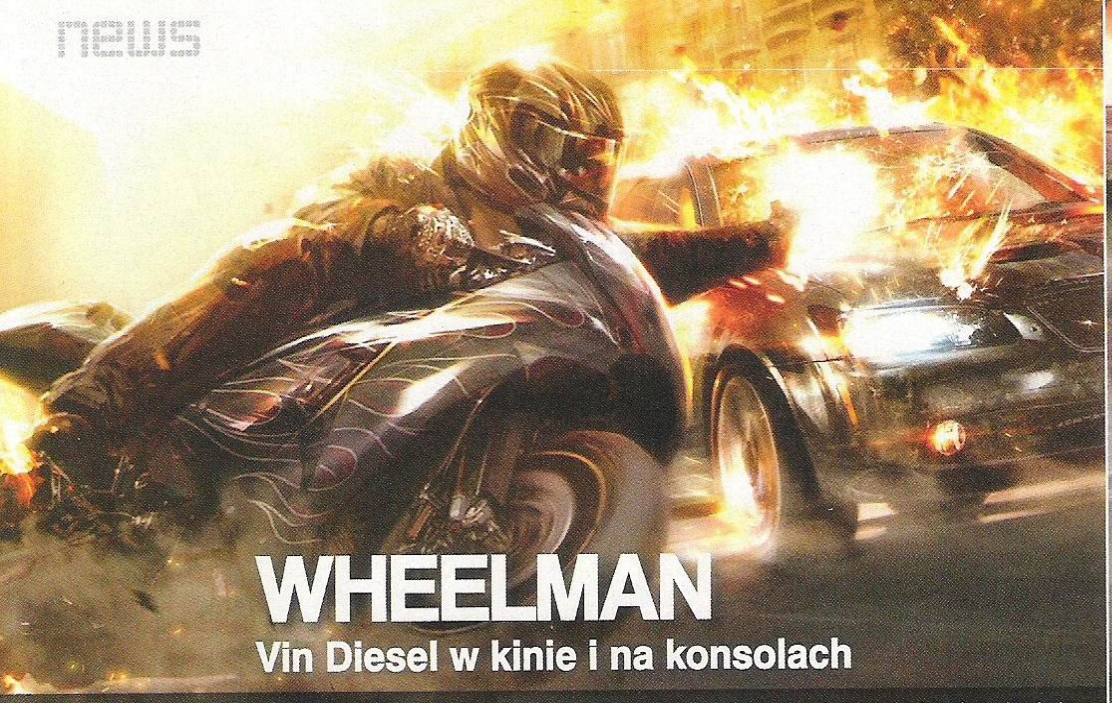
Bossowie będą wymagali obrania odrębnych strategii, ale to oczywiste, gdy grę tworzą Japończycy. Na razie poznaliśmy Little Eddiego, hulkopodobne monstrum, które może złapać Jacka olbrzymim ramieniem i graczowi pozostaje tylko mashowanie przycisków. Drugi szef na razie wyróżnia się głównie imieniem – psychopatyczni rodzice z Platinum Games nazwali go Herr Frederick von Twirlenkiller, a Jacka zaatakuje cyklonami wypuszczanymi ze śmigieł zamontowanych na rękach. Zróżnicowanie aren i przeciwników ma zlikwidować groźbę powtarzalności w MadWorld.

**PSYCHOPATYCZNI RODZICE Z PLATINUM GAMES NAZWALI JEDNEGO Z BOSSÓW HERR FREDERICK VON TWIRLENKILLER. TO WIELE WYJAŚNIA...**

Na pytanie, czy planowane jest wykorzystanie Balance Board w MW, zdziwieni developerzy odpowiedzieli: „Żeby zgniatać przeciwników? Nie, nie planujemy takich akcji". Jack będzie rozcinał przeciwników w rytm hip hopu, a wszystko skomentuje prowadzący Death Watch madworldowy Krzysiek Ibisz. Pojawiły się informacje o offline'owym multiplayerze w trybie Blood Bath Challenges, gdzie gracze mogliby rywalizować i wzajemnie ucinać sobie głowy. To kapitalna informacja i jeśli ktokolwiek wątpił, czy MadWorld dostarczy – może teraz rozsiąść się w fotelu i ze spokojem czekać na premierę. Wodospad krwi zaleje Wii już w marcu. ■■

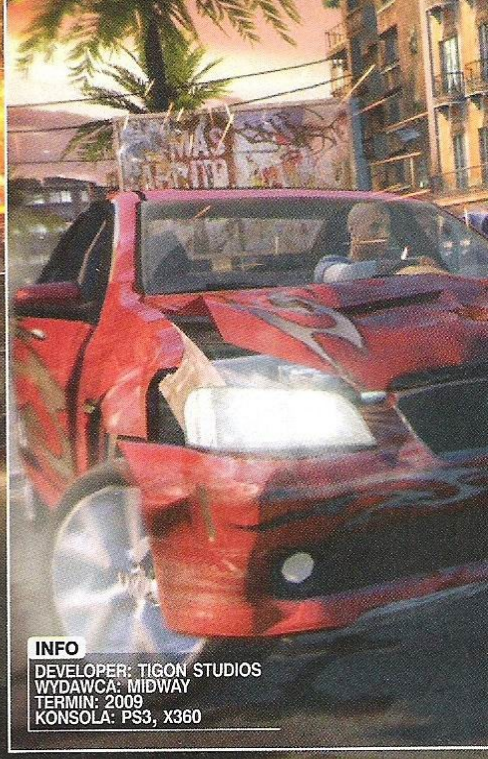
□ Może ktoś wpadnie na pomysł skonwertowania tej gry na inne konsole – Wii wciąż w Polsce to bardziej ciekawostka, niż pełnoprawny gracz na rynku. Myśleliśmy, że będzie lepiej, a nie jest.

Fallout®: 3 © 2008 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. Bethesda Softworks, Bethesda Game Studios, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Fallout, Prepare for the Future and related logos are trademarks or registered trademarks of Bethesda Softworks LLC in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. "PS", "PLAYSTATION" and "PS3" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.



# WHEELMAN

## Vin Diesel w kinie i na konsolach



**INFO**
DEVELOPER: TIGON STUDIOS
WYDAWCA: MIDWAY
TERMIN: 2009
KONSOLA: PS3, X360

Muzyka ma się dynamicznie dostosowywać do wydarzeń na ekranie. Podczas rozpierduchy będzie więc głośno, ostro i mocno. Jak w filmach.

Na każdym forum o grach można odszukać temat, w którym gracze szukają odpowiedzi na odwieczne pytanie. Co było pierwsze, Grand Theft Auto czy Driver? I kto od kogo kopiował pomysły? Nie będę tutaj zabierał głosu w tym drogowym sporze, ale nie mogę przejść obojętnie obok faktu, że The Wheelman podkrada rozwiązania z obu serii.

### ŁYSY ZABÓJCA ZA KÓŁKIEM

Projekt nigdy by nie powstał, gdyby nie wziął w nim udziału Vin Diesel. Ten aktor, i od niedawna także producent, połączył świat gier i filmów w jedną całość, a tym samym narodził się projekt The Wheelman. Być może łysy nie jest wybitnym aktorem, ale takie filmy, jak „Szybcy i wściekli" oraz „Kroniki Riddicka" to solidne produkcje w swoich gatunkach. Natomiast jego rola w „Pitch Black", to wzór konkretnego skurczybyka i dowód na to, że kino fantastyczne to nie tylko efekty specjalne za sto milionów. Tylko czy te osiągnięcia aktorskie zagwarantują nam solidną grę? W końcu NEO Plus to nie periodyk filmowy, a my chcemy grać.

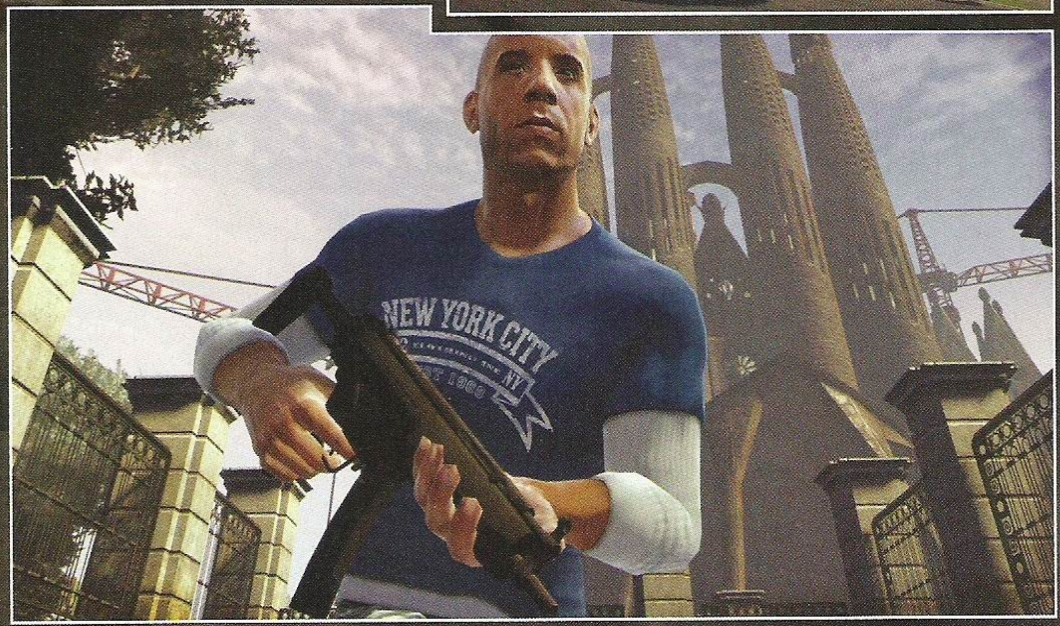
I tutaj na dzień dobry pojawia się spore rozczarowanie. Pierwszy zwiastun tej pozycji żeruje na pomysłach z filmu „The Transporter", w którym Jason Statham wykonywał taką samą profesję, jak Vin Diesel, czyli był kierowcą na usługach przestępców. Nasz bohater ma dostarczyć przesyłkę, którą w tym przypadku jest facet z teczką, co jest dobrym powodem do efektownych manewrów samochodem i ostrej wymiany ognia. Z tym, że pogoń od razu zahacza o fantastykę i pokazuje nam tak realistyczne akcje, jak przejazd pod eksplodującą cysterną z obowiązkowym ścięciem dachu naszego wozu. Boli też wirtualny Vin Diesel, który poza tym, że jest łysy, nie ma wiele wspólnego ze swoim realnym odpowiednikiem. Jednak The Wheelman potrafi przekonać do siebie samą rozgrywką.

Podczas jazdy można również strzelać, a nasi pasażerowie będą zazwyczaj ciężko uzbrojeni.

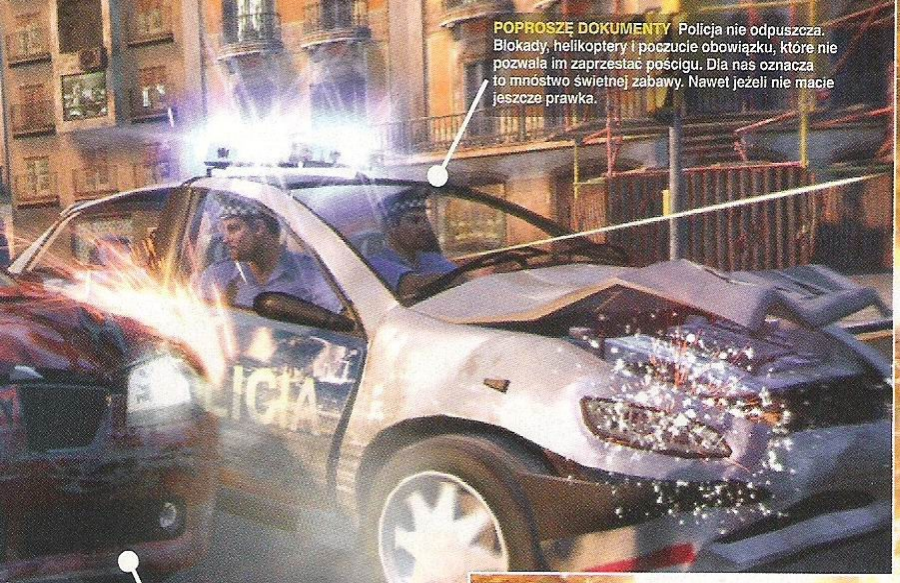
### WITAMY W BARCELONIE

Gra ma się łączyć z fabułą filmu, a więc mamy tajniaka, przenikanie do struktur mafii i tajemniczą kobietę z przeszłości głównego bohatera, czyli okazję do mordowania, kradzieży samochodów i pakowania się w coraz to większe kłopoty. A gdzie ich szukać? Producent zaprasza do słonecznej i niezmiennie pięknej Barcelony, oferując nam miasto o powierzchni około dwóch tysięcy kilometrów kwadratowych. Zdaje się, że stolicy Katalonii w grach video jeszcze nie mieliśmy – zawsze to coś nowego i intrygującego. Zapomnijcie jednak o szerokich autostradach z serii Need for Speed i zakrętach, w które przy pełnej prędkości lekko weszłaby limuzyna, a przygotujcie się na wąskie uliczki i dziesiątki skrótów. Podobnie jak w serii Electronic Arts, nie zobaczymy zmiennych pór dnia, bo gra ma być filmowa, więc autorzy z góry ustalili, czy dana misja lepiej będzie wyglądała za dnia czy w nocy. Samo miasto prezentuje się znakomicie, co nie powinno dziwić skoro gra powstaje na silniku Unreal Engine 3. To nie Liberty City, w którym mogliśmy dostać się praktycznie wszędzie, więc autorzy mogli dopracować wygląd wszystkich budynków, wśród których dominuje niska architektura. Natężenie ruchu ulicznego sugeruje, że wszyscy udali się na sjestę, więc nie ma mowy o porównaniu do nowego Midnight Club. Podsumowując, Barcelona zdecydowanie prezentuje się solidnie. Po ciężkim klimacie Grand Theft Auto miło popatrzeć na jaśniejsze i cieplejsze barwy.

Skoro The Wheelman to gra o samochodach, ich wykonaniu poświęcono najwięcej uwagi. Cudnie sypią się szyby, a blachy gną się i odpadają niczym w MotorStorm. Dzięki temu pościgi prezentują się niezwykle spektakularnie, a wozy można totalnie zdemolować. Sam model jazdy jest zdecydowanie zręcznościowy i wprowadza kilka ciekawych pomy-

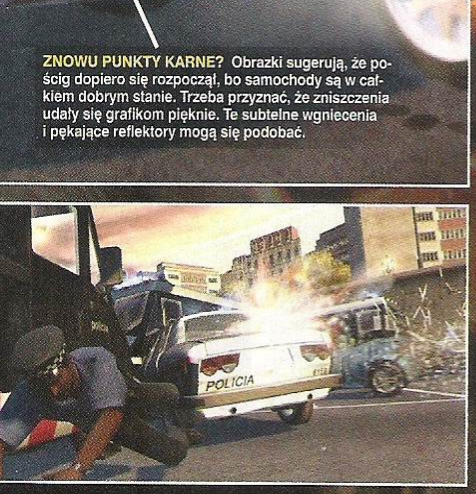



Etapy chodzone to wedle obietnic tylko dodatek do głównej zabawy. System chowania się za osłonami nie działa najlepiej, więc wolimy się skupić na prowadzeniu i pościgach. Fajnie postrzelać, ale Vin Diesel zamiast kręgosłupa ma kij od szczotki.



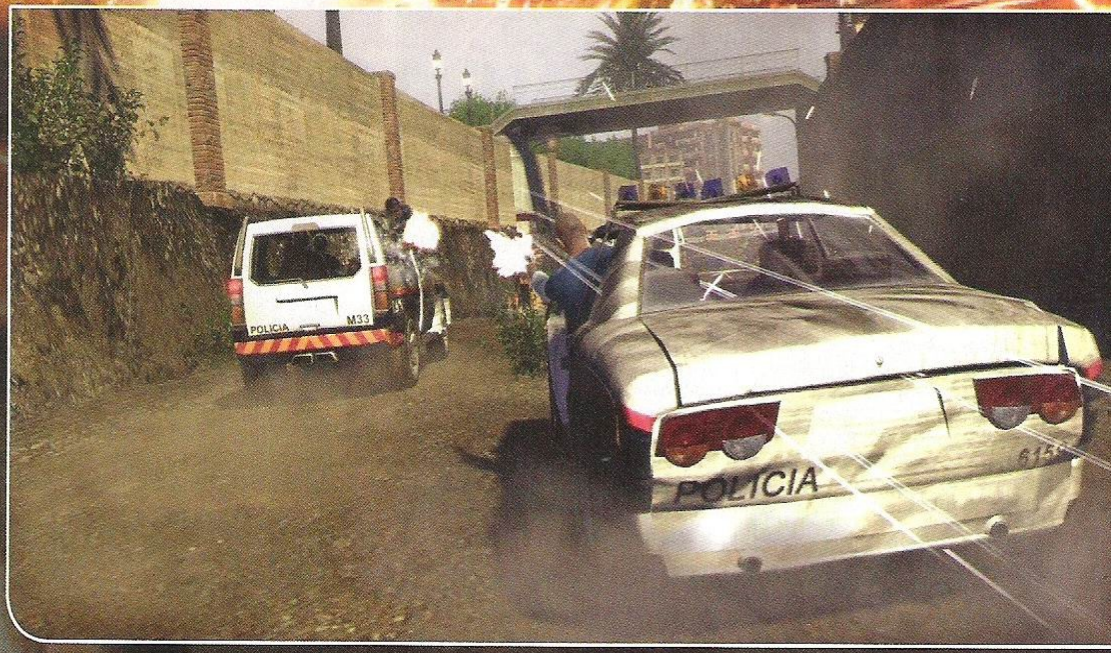
**POPROSZĘ DOKUMENTY** Policja nie odpuszcza. Blokady, helikoptery i poczucie obowiązku, które nie pozwala im zaprzestać pościgu. Dla nas oznacza to mnóstwo świetnej zabawy. Nawet jeżeli nie macie jeszcze prawka.

☐ W grze nie zabraknie również motocykli, co zawsze wprowadza spore urozmaicenie w rozgrywce. Przy tych maszynach znacznie zwiększa się dynamika pościgów, a wrażenie prędkości nie pozostawia złudzeń, co się stanie z naszym bohaterem przy czołowym z ciężarówką.



**ZNOWU PUNKTY KARNE?** Obrazki sugerują, że pościg dopiero się rozpoczął, bo samochody są w całkiem dobrym stanie. Trzeba przyznać, że zniszczenia udały się grafikom pięknie. Te subtelne wgniecenia i pękające reflektory mogą się podobać.




słów. Producent pragnie oddać prawdziwą walkę na trasie i chwali się w wywiadach, że wprowadzili do gry system starć ulicznych. Polega on na uderzeniach bokiem w inne wozy, co początkowo wygląda po prostu zabawnie. Wyprowadzamy „cios", a przeciwnik ląduje na poboczu, czy wpada na kontener śmieci. Jednak z czasem kierowcy uczą się blokować nasze ataki i wyprowadzać kontry, co brzmi wprawdzie idiotycznie, ale wygląda naprawdę efektownie. Po kilku uderzeniach będziemy mogli nawet zakończyć pojedynek ciosem finałowym. Widok eksplodującego samochodu, który kilkanaście razy koziołkuje i brutalnie pozbywa się swoich pasażerów naprawdę może się spodobać fanom kina akcji. Oczywiście kamera w takich momentach pokazuje całe zdarzenie z najbardziej atrakcyjnej dla widza perspektywy. W końcu ma to być filmowa gra. A skoro o tym mowa, to warto wspomnieć o specjalnych zdolnościach naszego bohatera. Widzicie przed sobą blokadę? Uruchamiamy specjał, a kamera ląduje we wnętrzu wozu i w tym momencie odpala się bullet time, a my strzelamy przez przednią szybę. Kilka pociągnięć za spust, a wozy blokujące nam drogę wylatują w powietrze w gigantycznej eksplozji. Może to i mało realistyczne, ale na pewno zabawne. A co z robić, gdy mamy kilku motocyklistów na ogonie? Kolejna zdolność, dzięki której nasz samochód

**MAMY TAJNIAKA, PRZENIKANIE DO STRUKTUR MAFII I TAJEMNICZĄ KOBIETĘ Z PRZESZŁOŚCI GŁÓWNEGO BOHATERA, CZYLI OKAZJĘ DO MORDOWANIA, KRADZIEŻY SAMOCHODÓW I PAKOWANIA SIĘ W CORAZ TO WIĘKSZE KŁOPOTY**

obraca się o 180 stopni, a my znowu zaczynamy strzelaninę. Ostrej jatce nie będzie końca.

## MUSI BYĆ FILMOWO

W zaprezentowanych przez producenta misjach ukazywane są przede wszystkim spektakularne ucieczki przed przestępcami, wśród których nie zabrakło obowiązkowej w tego typu grach jazdy olbrzymią ciężarówką. Na jej przykładzie pokazano, że w mieście można dokonać niezłej demolki. Przystanki, drzewa, stoliki przed kawiarniami, a nawet pomniejsze budynki nie miały szans z rozpędzonym kolosem. Kamera często pokazuje eksplodujące wozy, w powietrzu fruwają kawałki otoczenia, więc nie można narzekać na nudę. Rozwalanie samochodów takim potworem zapowiada się niezwykle rozrywkowo, ale przy okazji objawił się niski poziom trudności gry, gdyż w trakcie kwadransa poszło z dymem kilkadziesiąt wozów mafii. Będzie więc intensywnie, ale raczej prosto, zręcznościowo i bardzo filmowo.

Niestety dodano również misje chodzone. Niestety, bo póki co Milo Burik (czyli nasz Vin Diesel) porusza się dość sztywno, a strzelanie (choć totalnie zapożyczone z Gears of War) wypadało po prostu przeciętnie. Producent obiecuje, że takie etapy to tylko dwadzieścia procent gry i miejmy nadzieję, że nie przegnie w nieodpowiednią stronę – przypominacie sobie frustrację w The Getaway lub Driv3r?

Wheelman to przede wszystkim gra o samochodowych pościgach, a ten element zapowiada się na szczęście doskonale. Może być cichy hit, a nie tylko kolejny średniak na licencji. ■■

☐ Już w pierwszej misji zaliczymy skok z mostu prosto w biurowiec. Po przebiciu się przez szyby, nasz wóz taranuje biurka, komputery i przejeżdża przez biuro, by wylecieć na ulicę, rozbijając kolejne okno. Słabo? Na pewno nie: efektownie do bólu i niezwykle sycąco. Zabija też akcja, w której wóz ściął zakręt przebijając się po prostu przez sklep. Gra stawia na mnóstwo kinowych akcji. To lubimy. I to bardzo.

## NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

### OBCY WCIĄŻ ŻYJĄ

Jeszcze niedawno wydawało się, że Gearbox jest silne jak nigdy dotąd. Firma pracowała nad trzema grami (Brothers in Arms: Hell's Highway, Aliens: Colonial Marines i Borderlands), a według plotek miała także stworzyć dodatek do Halo 3. Dzisiaj wiemy, że Halo: ODST tworzy Bungie, a BiA okazało się przeciętniakiem i nie odniosło sukcesu. W związku z tym szeregi Gearbox opuściło wielu pracowników, ale podobno nie odbije się to na kondycji Colonial Marines. Gra ukaże się w przyszłym roku. Oby była znacznie lepsza niż Hell's Highway.

### PRAWNUK ALTAIRA?

Ubisoft oficjalnie potwierdza to, o czym wiemy od dawna. Assassin's Creed 2 jest w produkcji i być może ukaże się w okolicach Gwiazdki 2009, ale jeszcze nie jest to na sto procent pewne. Nieoficjalnie mówi się, że akcja będzie toczyć się w osiemnastowiecznej, ogarniętej rewolucją Francji.

### OBCY... NIE ŻYJĄ

Destroy All Humans! Path of Furon ukaże się na Xboxa 360. Wersja na PlayStation 3 została skasowana. Będzie to ostatnia gra studia Sandblast, które zostanie zamknięte podobnie jak kilka innych należących do THQ. Wydawca przeżywa trudny czas, wiosną 2008 stracił ponad 115 milionów dolarów.

### MIZUGUCHI NA WII

Tetsuya Mizuguchi, twórca Reza i Lumines pracuje nad grą muzyczną na Wii. Na razie nic o niej nie wiadomo, ale obstawiamy, że będzie dużo house'owych kawałków i nietypowa grafika. To nie jedyna niespodzianka dla fanów twórczości Mizu-sana. Niedługo ma się ukazać składanka kilku gier mistrza na Xboxa 360. Na jednej płycie znajdziemy Rez HD, Lumines Live, Every Extend Extra Extreme wraz ze wszystkimi dodatkami, jakie ukazały się na Xbox Live Arcade. Cena pakietu to jedyne trzydzieści euro.

### KIEPSKI ROK DLA DUCHÓW

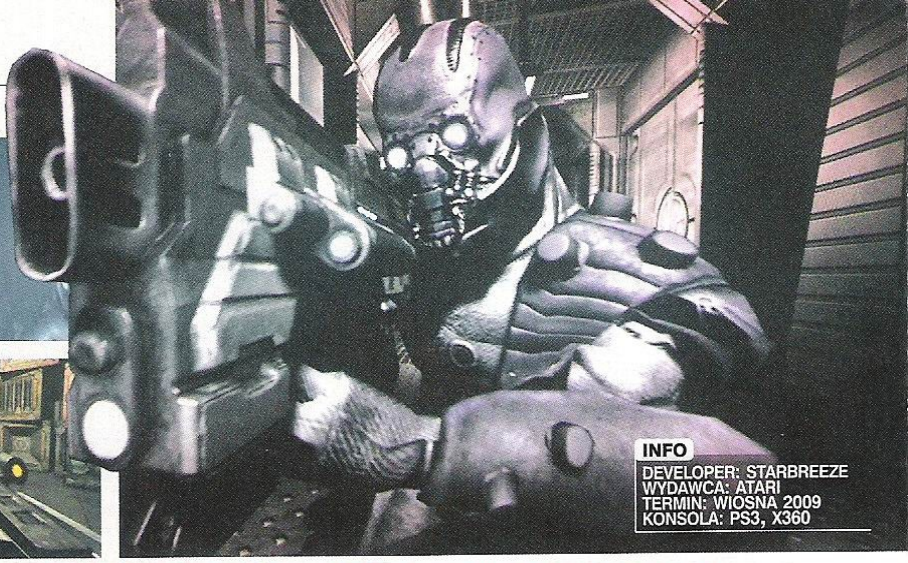
Atari oficjalnie ogłosiło, że Ghostbusters ukaże się w czerwcu 2009 na wszystkich konsolach oprócz PSP. Dodatkowe miesiące produkcji pozwoliły autorom umieścić w grze kilka nieplanowanych wcześniej mrocznych elementów i garść nowych zagadek.

### CO SMAŻY BIZZARE?

Twórcy Project Gotham Racing dłubią przy nowych wyścigach. Nietypowych należałoby dodać, gdyż będzie to ścigałka z Jamesem Bondem (niepowiązana z filmem). Podobno ma stanowić połączenie Mario Kart z Forza Motorsport. Jeśli gdzieś po drodze do tej pary dołączy Burnout może być nieźle. Z agentem 007 spotkamy się we wrześniu 2009.

### STAŁO SIĘ

To, co miało się stać. Pod koniec roku zagramy w kontynuację CoD: Modern Warfare. Zauważcie, że Infinity Ward stworzyło całkowicie nową markę – gra nie będzie nazywać się Call of Duty 6, a Call of Duty: Modern Warfare 2. Odkładamy więc na bok plotki o walkach w kosmosie.



INFO
DEVELOPER: STARBREEZE
WYDAWCA: ATARI
TERMIN: WIOSNA 2009
KONSOLA: PS3, X360

# THE CHRONICLES OF RIDDICK ASSAULT ON DARK ATHENA

## Wsteczna kompatybilność nowej generacji – Richard B. Riddick powraca

Dacie wiarę, że minęły już cztery lata od premiery wybornego The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay? „Ostatecznie wszyscy krwawią tak samo" – te słowa wypowiada Riddick w najnowszym zwiastunie gry i nie mamy żadnych wątpliwości, że przemadafaka wróci w glorii ulepszonej wersji gry. Assault on Dark Athena jest czymś dużo większym niż remake, choć początkowo autorzy mieli właśnie taki zamiar – podciągnąć tekstury do hi-def i wypuścić na rynek. Jednak w ostateczności na półki sklepowe zawędruje coś w rodzaju riddickowego Orange Boxa, wszystkomająca wersja jednej z lepszych strzelanin na pierwszego Xboxa.

Nie zabraknie rozbudowanego multi – 12 osób zmierzy w deatchmatchu i CTFie na mniej więcej 20 mapach. Może być ciekawie.

### NOWE FATAŁASZKI KSIĘCIA

Nowy Escape From Butcher Bay może figurować w konsolowych słownikach jako przykład idealnego remake'u – poprawiono AI, wymieniono wszystkie modele postaci, oprawę podciągnięto do możliwości nowego silnika gry, wybór broni będzie bardziej intuicyjny, a sfera audio została poddana zremasterowaniu. Ciężko wymyślić coś więcej, ale z drugiej strony nie ma sensu się nad tym rozpisywać – w końcu najważniejsza jest nowa misja Riddicka długością dorównująca dawnej. Dwie gry w jednym? Na to wygląda.

Muskularny bohater budzi się na statku Dark Athena dowodzonym przez osobę, z którym łączy go coś więcej, niż sprawność w obsłudze spluw. Fabuła zapowiada się enigmatycznie, ale w obliczu ostatnich „osiągnięć" gier z tego gatunku – nie można narzekać. Gra, podobnie jak część znana z poprzedniej generacji, wplecie w rozgrywkę elementy skradankowe, które przydadzą się w starciach ze zniewolonymi żołnierzami na Dark Athenie. Zostali oni poddani swego rodzaju praniu mózgu i mogą tylko bezmyślnie patrolować mroczne korytarze statku. Czasem są zdalnie sterowani przez ludzi z załogi, wtedy można spodziewać się szybszego reagowania i zwracania uwagi na gracza. Riddick nie patyczkuje się z przeciwnikami, a ludzie ze Starbreeze dodali mu kilka fantastycznie wyglądających ciosów. Błyskawicznie obezwładnia ciosem w potylicę, poprawia nożem i skręca kark zaskoczonemu żołnierzowi. Dodano nowe, sycące jak duży kubełek KFC animacje counterów i cichych zabójstw, które w nowej oprawie wyglądają dużo lepiej niż to, co zapamiętaliśmy.

**„CIEMNOŚĆ TO MIEJSCE, GDZIE CZUJĘ SIĘ NAJLEPIEJ" – TAKO RZECZE RICHARD B. RIDDICK. WIOSNĄ SIĘ O TYM PRZEKONAMY**

### YES I CAN

Podoba nam się sposób myślenia Riddicka. Broń jest na stałe przytwierdzona do przeciwników? Żaden problem, wirtualny Vin Diesel bierze nieprzytomnego koleżkę na plecy i spokojnie korzysta z jego spluwy. W konkretnych miejscach statku znajdują się stacje dowodzące mentalnymi cyborgami i nic nie stoi na przeszkodzie, żeby grę przejść korzystając z tego udogodnienia. Riddick zakłada hełm, a gracz wciela się w jedną z patrolujących Dark Athenę postaci – pozwala to niezauważenie przemknąć obok „kompanów" albo po kolei ich eksterminować. Fragmenty z trudniejszymi sekcjami zręcznościowymi także wydają się idealnym miejscem na poświęcenie przenośnego oponenta. Spora dowolność jak na FPSa. Starbreeze silnie optują za zminimalizowaniem jakiegokolwiek interfejsu na ekranie i na przykład podczas ukrywania się barwy przybiorą niebieskawy odcień informując gracza, że Riddick jest niewidoczny dla wrogów. Nowe Kroniki Riddicka mogą być ożywczym powiewem tego wszystkiego, za co pokochaliśmy poprzednią generację konsol. Rozgrywka ma trwać około dwadzieścia godzin, grafika wypalać plazmy, a główny bohater ma taki charakter, jakby siedział w jednej ławce z Kratosem. „Ciemność to miejsce, gdzie czuję się najlepiej" – tako rzecze Richard B. Riddick i już nie możemy się doczekać, kiedy powiemy to samo. To będzie bardzo mroczna wiosna. ■■

LittleBIG Planet
139,-
RESISTANCE 2
159,-
LocoRoco
99,-
FULL OFERTA WWW I TEL
DEAD SPACE
139,-
TOMB RAIDER UNDERWORLD
169,-
GRY PS3 XBOX360 OD 30ZŁ
PRINCE OF PERSIA
169,-
WYSYŁKA 24h
skate 2
TEL
KUPUJ TANIEJ
MAD GAMES
CZYNNE PON-PT 11-20 SOB 10-14
KONSOLE GRY AKCESORIA
PS2 PS3 PSP XBOX360 GBA NDS WII
SKUP SPRZEDAŻ WYMIANA SERWIS RATY
0 503 624 692
022 498 99 93
AL.NIEPODLEGŁOŚCI 177 02-555 WARSZAWA
MAD GAMES
www.madgames.pl

# STAR OCEAN THE LAST HOPE

## Łakomy kąsek dla fanów erpegów z Japonii

**PASKI, PASECZKI**
To najważniejszy fragment ekranu podczas walk. Po lewej stronie energia członków drużyny, po prawej wskaźnik Rush, który może przechylić szalę zwycięstwa.

□ Widok zachodzącego (bądź wschodzącego) słońca jest prawdopodobnie na pierwszym miejscu, jeśli chodzi o chwalenie się autorów jakością grafiki swojego dzieła. Nie przypominamy sobie zbyt wielu gier bez takich screenów.

□ Bohaterka wygląda jak przedszkolak, mimo że ma 15 lat. Nasuwa się nam kilka żartów, ale żaden nie nadaje się do druku.

□ Ekipa Edge'a przemierzy nie tylko szare korytarze statków kosmicznych, ale co najmniej pięć planet. Jedne to przyrodnicze raje, idealne miejsce na plan zdjęciowy „Zagubionych". Jałowe tereny innych bardziej pasują do tła nowego „Terminatora".

Zielonowłosy koleżka mówiący o ratowaniu świata i dziewczynka o przystępnym imieniu Lymle Lemuri Phi – takie obrazy zostają w głowie po ujrzeniu fragmentu Star Ocean: The Last Hope. Japończycy wyraźnie są w formie, jeśli chodzi o wykręcone projekty postaci i nie mamy wątpliwości, że jeśli kiedykolwiek będzie trzeba uratować Ziemię, to razem z Amerykanami dokopią kosmitom. I z rozpędu sami najadą ich planetę.

### DOBRY APERITIF

Star Ocean 4 zostanie wydany w świetnym momencie – nie tak dawno na PSP ukazał się remake pierwszej części cyklu, zaś czwarta odsłona będzie prequelem. Poza tym liczne ułatwienia w mechanice zabawy pozwolą nowemu pokoleniu fanów joterpegów wsiąknąć w realia za dużych ubrań, ogolonych klat i blondwłosych adwersarzy. Świat w SO4 jest po trzeciej wojnie światowej i więcej ma wspólnego z najnowszym Falloutem, niż kolorowymi krainami znanymi z innych gier z tego gatunku. Intro złowieszczo przedstawia schyłek Ziemi, wśród ponurej muzyki wystrzeliwane są kolejne pociski, a ludzkość zaczyna wierzyć w słowa Einsteina, że „czwarta wojna światowa będzie wojną na kamienie". Na gruzach Białego Domu, otoczeni beznadzieją kraterów na pustyni i zniszczonym Łukiem Triumfalnym w Paryżu, przywódcy świata zwierają szyki i wspólnie wysyłają ekspedycję kosmiczną. Jej zadaniem jest znalezienie nowego domu dla miliardów ludzi. Odkrycie Nowego Świata. Niemałe zadanie, prawda?

Na czele wyprawy stanie Edge Maverick, dwudziestoletni koleżka o twarzy kilkuletniego dziecka uzbrojony w futurystycznie wyglądający miecz. Jego powaga, kiedy otrzymuje rangę kapitana, bardziej przypomina skupienie przy dobranocce, aniżeli zdawanie sobie sprawy z ciążącej na nim odpowiedzialności. Drugą najważniejszą postacią jest Reimi Saionji, wygłaszająca poważne teksty panienka z różową wstążeczką we włosach. To byłoby nie w stylu joterpegów, gdyby nie posiadała specjalnych zdolności, więc uspokajamy – w CV ma wpisane na pierwszym miejscu: „od najmłodszych lat trenowałam walkę z dystansu". W drużynie pojawi się także zielonowłosa Faize Sheifa Beleth, obudowany konkretną cyberzbroją Bacchus D-79 oraz kotopodobna Meracle Chamlotte. Jak widać, zbiór indywidualności na swoim miejscu, nikt poza Japonią by tego w ten sposób nie wymyślił.

### WALKI KONTROLOWANE

Przeciwnicy nie pojawiają się znikąd, dlatego nie powinno być problemu z unikaniem walki. Jeśli potrzebne będzie nabicie punktów doświadczenia, wystarczy podbiec do pałętającego się oponenta, a gra przeniesie ekipę na większą arenę, gdzie bez problemu można przetestować system walki. Między bohaterami można się oczywiście przełączać (spustami, gdyby ktoś pytał), każdy wraz z postępami w grze zdobywa coraz mocniejsze specjale. Wyglądają one przecudnie, kolorowe rozbłyski i feerie barw kojarzą się z miksem Folklore z Final Fantasy XIII. Starcia z bardziej zaawansowanymi przeciwnikami wymagają pewnej (choć nadal niewielkiej) dozy strategii, nie wystarczy wciskać jednego przycisku odpowiedzialnego za atak i liczyć, że gra sama się przejdzie. Autorzy faktycznie dopasowują poziom trudności do osób, które nie zjadły na joterpegach zębów, ale nie ma obaw, że zbytnio zepsują zabawę.

Nadal trzeba umiejętnie łączyć combosy, szybko reagować na posunięcia przeciwników i kombinować. Każda z postaci jest opisana nowym paskiem (Rush), który po naładowaniu pozwala odpalić supermocnego specjala albo zadać cios zanim zrobi to przeciwnik, a tym samym wybić go z rytmu. SE dołączyło do gry uproszczony system counterów, więc nawet nowicjusze będą mogli z niego skorzystać. Zwycięskie pojedynki gra nagrodzi zwolnieniem akcji w czasie ostatniego finishera, a po walce wypłaci punkty doświadczenia. Star Ocean 4 bardziej niż większość erpegów stawia na akcję i zaangażowanie gracza podczas bitew, nie można ani przez chwilę pozostać biernym.

□ Czy Wam też ten przyjemniaczek przypomina jednego z bossów w Shadow of the Colossus? Jednak Star Ocean 4 z tamtą grą ma jedną, jedyną cechę wspólną – pochodzą z tego samego kraju. Pojedynki z bossami w SO4 wymagają levelowania drużyny, nie wystarczy znaleźć sposób na szefa poziomu. Niestety.

□ Kapitalnie wyglądają duże, mangowe portrety postaci na dole ekranu. Razem z efektownością walk sprawiają wrażenie, że wszystko jest czytelne i przemyślane. Słuszne wrażenie.

## KRAJ PODLEWANEJ WIŚNI

Między planetami dzielna ekipa przemieszcza się statkiem kosmicznym Edge i tym razem będzie można go pilotować, choć nadal nie wiadomo w jaki sposób. Układów ma być co najmniej pięć, ale możliwe, że developerzy do czasu premiery ujawnią więcej planet. W trakcie przemierzania kolejnych miejscówek w oczy rzucają się dwie rzeczy. Po pierwsze, cudownie prosta i schematyczna mapka w prawym górnym rogu, która dzięki temu nie będzie utrudniać zabawy. Drugą kwestią jest kamera sterowana przez gracza, co w dzisiejszych tytułach jest standardem, a od czasów MGS3: Subsistence przekonują się do niej nawet nasi skośni bracia w graniu.

Star Ocean 4 będzie prześliczną grą i kolejnym tytułem, który wlewa w serca wiarę, że Japończycy zaczynają zgrywać się z obecną generacją konsol. Wrażenie robi gra świateł z wielu pochodni rozmieszczonych w ciemnościach, wyraźne, duże modele postaci i szczegółowe tekstury, jakimi oblepiono każdy przedmiot. Design nie należy do zbytnio oryginalnych, ale autorom udało się sporo z niego wykrzesać i gra na pewno będzie zgarniać wysokie noty za oprawę graficzną. Jest płynna jak roztopione masło orzechowe i miejscami można mieć wątpliwości, czy to aby nie nowy Final Fantasy. Podobną jakość zachowują scenki przerywnikowe, wyrenderowane pierwszorzędnie, ze świetną reżyserią i dramaturgią.

Bardzo dobra robota. Jedyną rysą na tym diamencie jest informacja, że gra ukaże się aż na trzech płytach DVD, ale powiedzmy sobie szczerze – nie jest to jakaś specjalna tragedia – ot, powracają czasy Amigi i żonglowania nośnikami podczas zabawy.

W SO4 większy nacisk ma zostać położony na aspekt science-fiction, latanie statkiem, futurystyczne zabawki i atmosferę momentami przypominającą Star Treka. Czemu? Bo jeden z autorów gry jest fanem takich klimatów. Ułatwieniem dla nowych w temacie jest informacja o nieścisłym powiązaniu SO4 ze znaną trylogią – można będzie się dobrze bawić nawet bez znajomości poprzedników. Jednak nie wątpimy, że dla fanów przygotowano tony smaczków i nawiązań do odkrycia w czasie eksploracji kolejnych układów gwiezdnych.

The Last Hope to kolejny przedstawiciel japońskich erpegów, który trafi wyłącznie na X360. Square Enix przynajmniej na razie nie mówi niczego o możliwości przeniesienia gry na PlayStation 3, choć wydaje się to prawdopodobne. Jednak warto przynajmniej na jakiś czas zostawić dywagacje sprzętowe, bo The Last Hope to kawał dobrze wyprodukowanej gry RPG, która podoba nam się dlatego, że nie traktuje kolejny raz o księżniczce porwanej przez złego czarnoksiężnika. SO4 na pewno niejednej osobie wykroi spory kawał z życiorysu – kto, by nie chciał jej przejść choćby dla samych przepięknych filmików posuwających fabułę do przodu? Przystępny system walki, imponująca oprawa, bohater o odwadze Bruce'a Willisa z „Armageddonu", czego chcieć więcej? Może tego, aby trzy miesiące pozostałe do premiery szybko upłynęły, a gra spełniła wszystkie pokładane w niej nadzieje. ■■

**SO4 ZOSTANIE WYDANY W ŚWIETNYM MOMENCIE – NIE TAK DAWNO NA PSP UKAZAŁ SIĘ REMAKE PIERWSZEJ CZĘŚCI**

# GRAND THEFT AUTO CHINATOWN WARS

## Obama prezydentem USA, powstaje GTA DS

Dla jednych koniec świata, dla drugich coś, co prędzej czy później musiało nastąpić. Rockstar nie próżnuje i Chinatown Wars (bo taki podtytuł nosi dwuekranikowe Grand Theft Auto) powinno godnie reprezentować szyld pod jakim występuje. Nintendo dało zielone światło wszystkim nielegalnym akcjom, jakie Rockstarsom przyjdą do głowy, więc można być spokojnym o dorosłą zawartość GTA na DSa. Gra jest tak gorąca, że momentalnie wskoczyła na pierwsze miejsca najbardziej oczekiwanych tytułów i okupuje je do dziś. Ciekawe ile milionów kopii sprzeda się w dniu premiery.

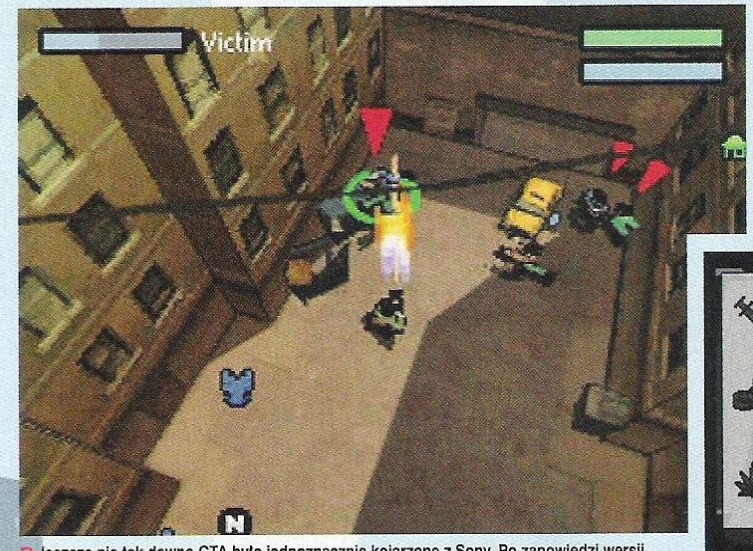
### Z INNEJ BECZKI

Wiadomo, że techniczne uwarunkowania handhelda Nintendo mogą hamować graficzne zapędy developerów, ale być może dzięki temu uzyskano tak zniewalający efekt. GTA ukazało się parę lat temu na GBA, ale było tylko nieco ulepszoną pod względem oprawy wariacją na temat dwuwymiarowego klasyka. Dopiero Chinatown Wars, ze swą cel-shade'owaną grafiką i izometrycznym widokiem, wygląda na pełnoprawną część. Gra już na obecnym etapie produkcji wyewoluowała w coś unikalnego i rozpoznawalnego na pierwszy rzut oka. Zastosowana technologia pozwala pozbyć się wielu szczegółów, które i tak mogłyby kiepsko wyglądać przetrawione przez niewydajne układy DSa. Z drugiej strony zastosowanie takiej grafiki nie psuje brutalnego klimatu, a postacie w przerywnikach nadal wyglądają groźnie, gdy wymaga tego fabuła. Kamerę umieszczono niewysoko nad miastem, nachyloną pod pewnym kątem do akcji, co samo w sobie jest ciekawym urozmaiceniem pomysłów z pierwszych, klasycznych odsłon serii. Najistotniejsze, że pomimo takich zmian gra nie wygląda na dziecinną i może dumnie stanąć obok GTA IV. Przenośne Liberty City będzie duże, ale rozkład ulic ma różnić się od tego z „czwórki".

Gangsterzy w przerywnikach mają niewesołe miny, ale cel-shade'owana grafika niczego tu nie zmienia. Nadal mamy ochotę ich powystrzelać.

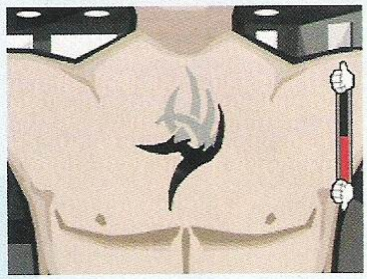
### DOTYKOWA KOMÓRA

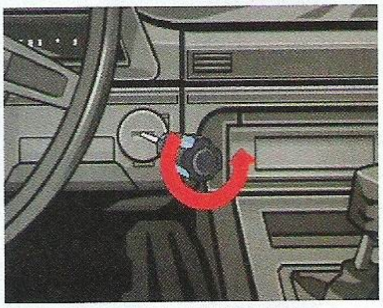
Z ostatniej „dużej" części Chinatown Wars pożycza PDA, które wreszcie będzie obsługiwane sensowniej niż padem. Odbieranie maili albo umawianie się ze znajomymi – te opcje uaktywni puknięcie stylusem, choć duże ikony pozwalają zupełnie o nim zapomnieć i mazać po ekraniku palcem. Wygodniejsze niż żonglerka stylusem. Wzorem ostatnich gier Rockstar, swoje wyniki będzie można wysłać poprzez sieć do Social Club, zdobyć szacun graczy i zaistnieć w świadomości autorów. Choćby jako świr, który przeszedł grę w rekordowym czasie.




Jeszcze nie tak dawno GTA było jednoznacznie kojarzone z Sony. Po zapowiedzi wersji DS, gra stała się prawie stuprocentową multiplatformą. Brakuje już tylko edycji na wiilota.

Nieźle wyglądają strzelaniny i pościgi, wybuchy także pasują do konwencji. Pod względem graficznym nie ma na co narzekać; jak na możliwości DSa, GTA wygląda zgrabnie i estetyczne.





Jedna z kilku mini-gierek, które na DSie niejednokrotnie decydują o wartości tytułu. GTA DS będzie unikalnym doświadczeniem.

wykorzystania touch screena – wybijanie okna tonącego samochodu, łączenie przewodów przy kradzieży auta albo dzierganie tatuażu brzmi więcej niż ciekawie.

Gry na konsole przenośne rządzą się odrobinę odmiennymi prawami aniżeli te ze stacjonarek, dlatego misje w GTA: Chinatown Wars będą krótsze, a po ewentualnej porażce gra cofnie do ostatniego trudnego momentu. Brak gałek analogowych w DSie wymusił zmianę koncepcji namierzania przeciwników i teraz wszystko będzie się odbywało po prostu przez naciśnięcie R. Autocelowanie ma wyeliminować frustrację, jaka mogłaby się pojawić, gdyby pozostano jedynie przy krzyżaku. Fantastycznie brzmią obietnice

**GRA JUŻ NA OBECNYM ETAPIE PRODUKCJI WYEWOLUOWAŁA W COŚ UNIKALNEGO I ROZPOZNAWALNEGO NA PIERWSZY RZUT OKA**

### JAK ONI STRZELAJĄ

Pościgi policyjne wyglądają równie efektownie co finał „Tańca na lodzie". No dobra, bardziej. Model jazdy trochę uproszczono, łatwiejsze będzie wchodzenie w zakręty, a stopień zainteresowania policji osobą gracza niweluje się niszcząc radiowozy uczestniczące w pościgu. To nadal „piaskownica" (ang. sandbox), więc po chodnikach kręci się masa przechodniów, można niszczyć latarnie i inne elementy otoczenia, a rozgrywka polega w dużej mierze na dowolności poczynań.

Niewiele wiadomo na temat fabuły, będzie się kręciła wokół przepychanek wśród rodu Lee należącego do Chińskiej Triady. Stawiamy na silny motyw dziedziczenia i walk o wpływy, na pewno będzie do kogo strzelać.

Widać, że Rockstar zabrał się do GTA: Chinatown Wars z dobrej strony i to, co początkowo wydawało się niemożliwym, powoli nabiera całkiem realnych kształtów. ■■

## NEWSFLASH
CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

### KTO PRZEJMIE EIDOSA?

Rozpoczyna się wyścig o to, kto kupi firmę Eidos, wydawcę Tomb Raidera. Chętnych nie brakuje, wśród zainteresowanych są Electronic Arts oraz Ubisoft. Bardziej prawdopodobne jest, że pieniądze wyłoży Warner Bros., do którego już teraz należy dwadzieścia procent akcji brytyjskiego wydawcy. Z wizytą do Londynu udał się także Yoichi Wada, szef Square Enix. „Kwadratowi" koniecznie chcą mocniej wejść na rynki amerykański i europejski, w czym na pewno pomogłoby im przejęcie Eidosa. Kto wygra?

### CO DALEJ PO SĄDNYM DNIU?

Jak to co, czas na wojnę z maszynami! W maju na ekrany kin wejdzie „Terminator: Salvation" z Christianem „Batmanem" Balem w roli Johna Connora. Równocześnie ukaże się gra pokazująca walkę ruchu oporu z morderczymi maszynami. Będzie to TPP akcji z dużą dawką strzelania i chowania się za osłonami. Terminator: Salvation trafi na Xboxa 360 i PlayStation 3. Powstaje w studio GRIN, które równocześnie tworzy Bionic Commando dla Capcomu, więc jest szansa, że to będzie dobra gra do zabicia nudy w okresie posuchy na rynku.

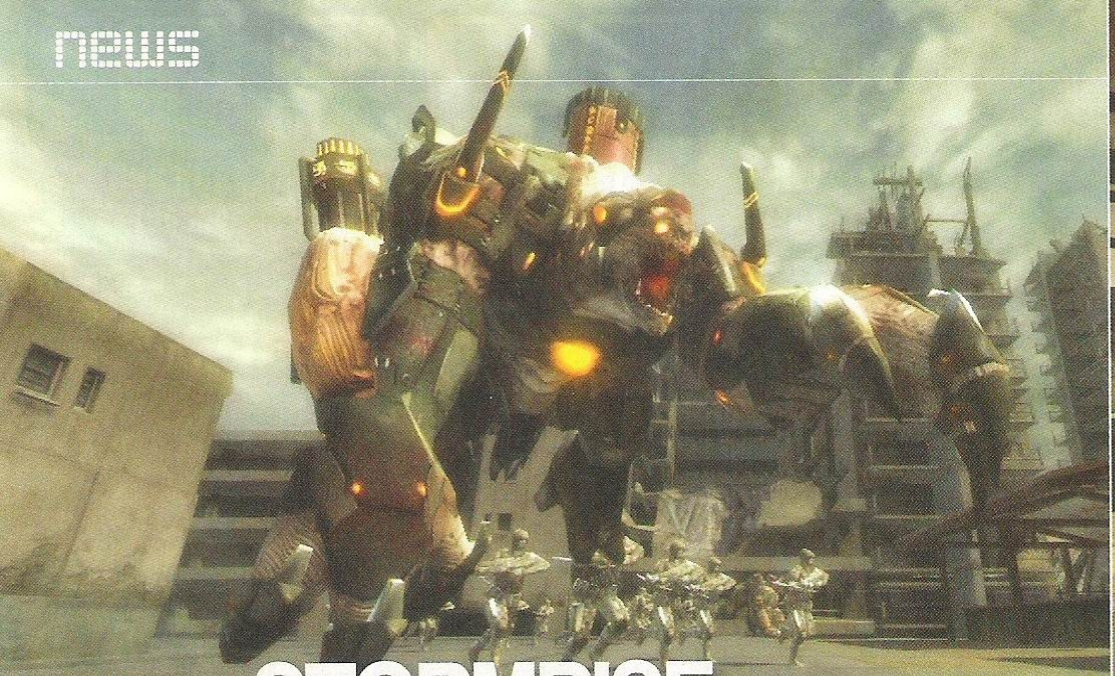
### KONAMI GRA W WĘŻA

Solid Snake powróci w Metal Gear Touch, które ukaże się wiosną na komórkomp3player Apple. W grze znajdą się bohaterowie oraz miejscówki z Guns of the Patriots. W sumie będzie osiem poziomów, kolejne w przyszłości ściągniemy z sieci. Znając wcześniejsze dokonania Kojima Productions, można obstawiać w ciemno, że MG Touch nie będzie tradycyjnym Metal Gearem, a czymś w stylu Ac!d ze sterowaniem dostosowanym do ekranu dotykowego urządzenia. Konami ponadto zaatakuje iTunes trzema innymi grami: DanceDance Revolution S Lite, Frogger oraz Silent Hill: The Escape.

### FREE RADICALS NO MORE

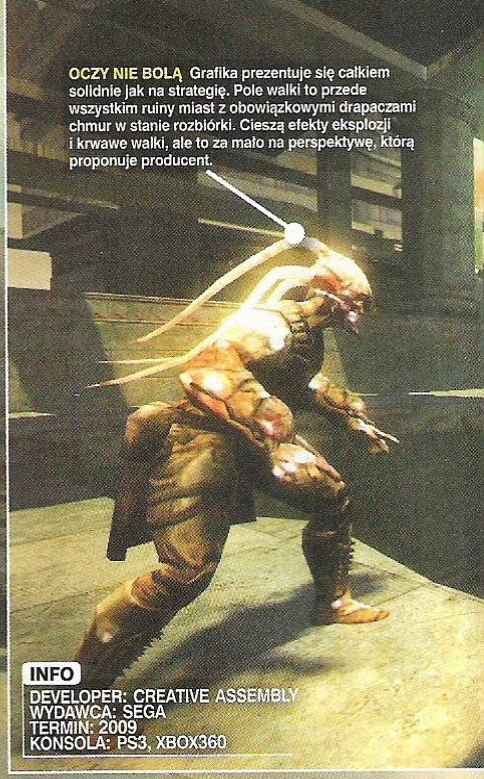
Brytyjskie studio Free Radicals, odpowiedzialne za serię TimeSplitters oraz przeciętne Haze, zostało zamknięte, a pracownicy zwolnieni. Plotki mówią, że ekipa pracowała nad TimeSplitters 4 oraz Star Wars Battlefront 3, ale nie dajemy im wiary.

GBA SP BRIGHTER 329,-
NINTENDO DS LITE 469,-
PSP 3000 569,-
PS2 SLIM 439,-
WII 849,-
PS3 1249,-
XBOX 360 ELITE 999,-
XBOX 360 60 GB 829,-
XBOX 360 ARCADE 599,-
169,-
179,-
tel.
189,-
189,-
179,-
129,-
169,-
179,-
189,-
169,-
189,-
169,-
179,-
189,-
179,-
189,-
179,-
189,-
169,-
189,-
139,-
tel.
179,-
extra cena
139,-
PSP i NDS
od 89,-
NOWOŚĆ
tel.
WYSYŁKA W 24h
NOWOŚĆ
179,-
PON - PT: 10-20, SOB: 10-15
ELECTRONICDREAMS
Adres: JANA PAWŁA II 61, lokal 244, 1p. 01-031 Warszawa
Tel: (022) 636 51 14 Kom: 509 533 693 Serwis: 509 533 679
E-mail: electronicdreams@op.pl www.electronicdreams.pl
WYSYŁKA, RATY, HURT, DETAL
PROFESJONALNY SERWIS, DROBNE USTERKI NAPRAWIAMY OD RĘKI
SKUP, SPRZEDAŻ, WYMIANA GIER, ODTWARZACZE MP3
MOŻLIWOŚĆ NEGOCJACJI CEN
NAJWIEKSZY WYBÓR GIER I AKCESORII DO WSZYSTKICH KONSOL
ZAPRASZAMY HURTOWYCH ODBIORCÓW Z CAŁEJ POLSKI



# STORMRISE

## Halo spotyka Gears of War



OCZY NIE BOLĄ Grafika prezentuje się całkiem solidnie jak na strategię. Pole walki to przede wszystkim ruiny miast z obowiązkowymi drapaczami chmur w stanie rozbiórki. Cieszą efekty eksplozji i krwawe walki, ale to za mało na perspektywę, którą proponuje producent.

**INFO**
DEVELOPER: CREATIVE ASSEMBLY
WYDAWCA: SEGA
TERMIN: 2009
KONSOLA: PS3, XBOX360

Patrząc na ten obrazek ciężko uwierzyć, że mamy do czynienia ze strategią. Bardziej przypomina to Resistance i grę akcji, niż taktyczną rozgrywkę. Pozory mylą, a dziś nawet gry strategiczne muszą mieć porządną oprawę.

Otoczenie na pewno zasługuje na pochwały. Podobnie jak niebo i efekty pogodowe. Szkoda, że nie można tego napisać o samych jednostkach – designerzy mogli wysilić się na coś bardziej świeżego.

Kolejna nic nie wnosząca konferencja o ochronie środowiska za nami. Politycy wygłosili chłodne formułki, najróżniejsze grupy i organizacje wyszły na ulicę, by zaprotestować przeciwko czemukolwiek, a zatruwanie przyrody pozostaje po staremu. A wystarczyłoby odpalić StormRise, by każdy na własne oczy zobaczył, że igranie z naturą nie prowadzi do niczego dobrego.

### BYŁO ZAKRĘCAĆ WODĘ

Fabuła kolejnej strategii autorstwa Creative Assembly pokazuje nam zniszczoną planetę, który wkurzyła się ciągłym wykorzystywaniem jej zasobów naturalnych. Nadciągnęła więc spektakularna apokalipsa, którą opisuje film wprowadzający do gry. Kataklizm był jednak na tyle łaskawy, że części ludzkości udało się przetrwać. Niestety post apokaliptyczny świat nie zapewnia zbyt wielu rozrywek, a nudząca się młodzież od razu wpada na niezbyt mądre pomysły. Niedobitki zaczynają więc najstarszą i najbardziej popularną zabawę, czyli ruszają na wojnę. Skoro przyroda nas nie wybiła, musimy zrobić to sami.

Na dzień dobry należy opowiedzieć się po jednej z dwóch stron konfliktu. The Echelon to zdrowe i śliczne chłopaki, dysponujące niezwykle zaawansowaną technologią. W innych strategiach byłby to Stany Zjednoczone, Space Marines, Ostatnia Koalicja Ludzkości, czyli czyste mundury i wielkie giwery. Natomiast The Sai to ludzie, którzy mieszkali na azbestowych osiedlach, więc doszło u nich do najróżniejszych mutacji. Paranormalne moce, czułki zamiast włosów i zielona skóra to ich cechy rozpoznawcze. Pełnią oni rolę typowych kosmitów, orków, czy innych maszkar atakujących dzielną ludzkość.

Mam nadzieję, że już na tym etapie tekstu zorientowaliście się, co sądzimy o fabule i stronach konfliktu tej strategii. Pomysł jest biedny i oklepany, a frakcje typowe i nic nie wnoszące do gatunku. Tylko doskonała marka ekipy Creative Assembly zachęca do bliższego zapoznania się ze StormRise.

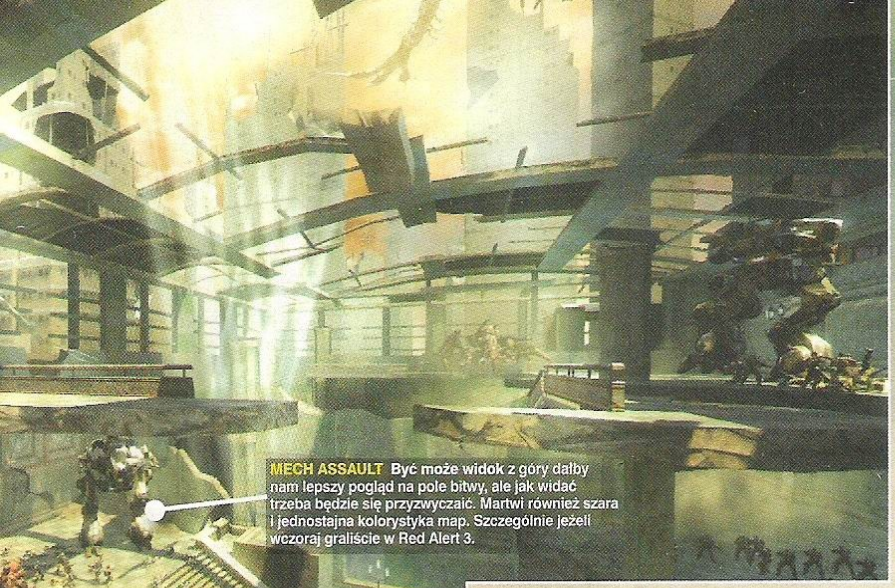
### TAJEMNICZA REWOLUCJA

Każdy producent obiecuje nam zupełnie nowe podejście do tematu strategii na konsole. Każdy zaczyna od narzekania na sterowanie i proponuje rozwiązania, które mają zrewolucjonizować gatunek. Creative Assembly wykorzystali taką samą śpiewkę, jak Ensemble Studios przy Halo Wars. Najpierw powstał system wydawania komend, a dopiero później dobudowano do niego grę. Jednak w przypadku tej drugiej produkcji takie podejście może się udać, bo można użyć bogatego uniwersum Halo i wyciągnąć z niego jednostki, pojazdy i fabułę. Natomiast wymyślanie zupełnie nowego świata nie jest już takie proste. Na czym w ogóle ma polegać ta rewolucja? Autorzy chcą nas przenieść bezpośrednio na pierwszą linię frontu. Zapomnijcie o widoku z góry lub mapce strategicznej jak w Supreme Commander, a przywitajcie się z widokiem FPP. Wydawanie rozkazów z tej perspektywy ma polegać na zaznaczaniu gałką widocznych oddziałów. Z kolei do kontroli jednostek, które są niewidoczne na najbliższym planie, posłużą nam ich ikony, które zawsze będą dostępne na ekranie. Zagadką pozostaje wyznaczanie trasy ruchu, bo jak to zrobić, skoro nie widzę oddziału, terenu, ani armii przeciwnika? Pochwalne wypowiedzi kilku profesjonalnych graczy (Warcraft 3), którzy mieli okazję już zagrać, możemy schować do szuflady, bo wkrótce po ich medialnych zachwytach okazało się, że pracują oni jako betatesterzy w Creative Assembly.

Na pewno zniknie fog of war, która w innych grach zasłania niewidoczną część mapy, bo nasze jednostki możemy wysłać tam, gdzie pozwala im na to pole widzenia. Nie do końca rozumiemy takie podejście, bo od tego jest dowódca, żeby kierować oddziały w określone punkty na polu bitwy. I w tym momencie pojawia się drugi ambitny patent, czyli wykorzystanie pełnego 3D i walki w pionie. Oznacza to działania na dachach i piętrach wieżowców, oraz w kanałach pod ulicami. Przyznam, że brzmi to ciekawie, ale i nierealnie, bo czasami ogarnięcie jednostek na płaskim terenie okazuje się trudne, a tutaj dochodzą takie detale, jak piętro, na które mam wysłać snajpera. Producent zapowiedział również odejście od tradycyjnego kierowania armią. Ma zniknąć point & click. Do walki mają nam wystarczyć dwie gałki i jeden przycisk. Szaleństwo czy rewolucja?

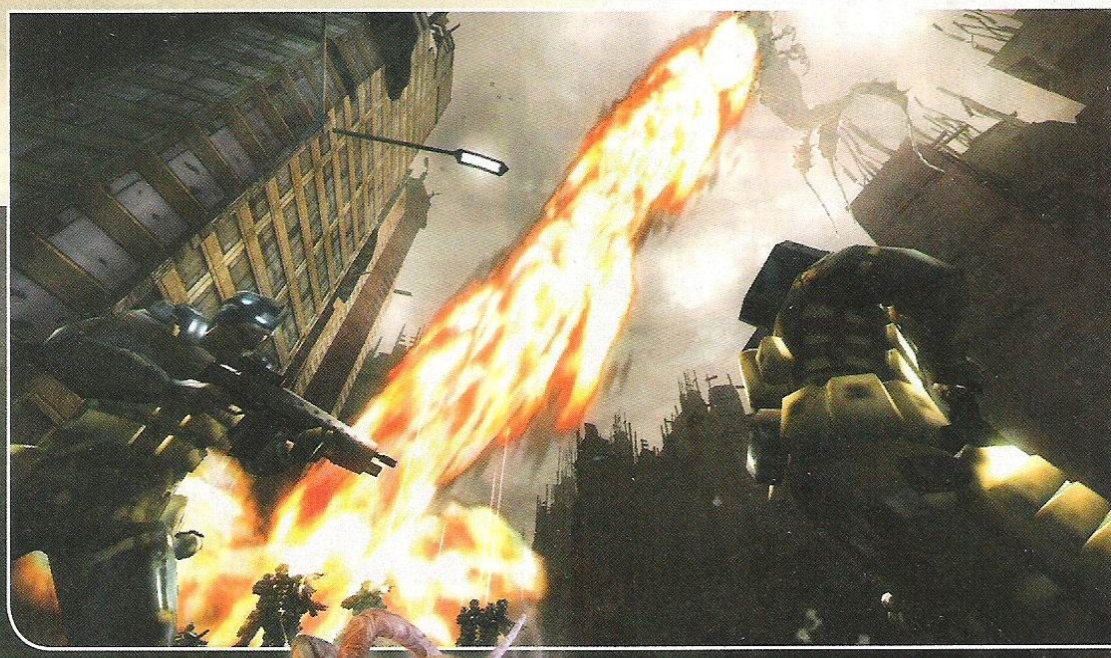
### TO JUŻ GDZIEŚ BYŁO...

Producent jest niezwykle ostrożny w dawkowaniu informacji, ale wprawne oko stratega swoje wyłapało. Przede wszystkim mamy do czynienia z dość chamskim kopiowaniem pomysłów z serii Halo. Piechota The Echelon to wypisz, wymaluj oddział Spartan. Ich projekty są przeciętne, a będziemy przecież oglądać ich identyczne twarze z bliskiej odległości. Poza giwerami dysponują oni zestawem granatów ręcznych i granatnikami. Mogą schować się za osłoną i z tej pozycji prowadzić ostrzał przeciwnika albo po prostu



**MECH ASSAULT** Być może widok z góry dałby nam lepszy pogląd na pole bitwy, ale jak widać trzeba będzie się przyzwyczaić. Martwi również szara i jednostajna kolorystyka map. Szczególnie jeżeli wczoraj graliście w Red Alert 3.

□ Na konsolach nie potrzeba ciągle nowych rewolucji, bo menu w okręgu i skróty klawiszowe pozwalają na dobrą zabawę. Podwójne naciśnięcie przycisku zazwyczaj zaznacza wszystkie jednostki danego typu, a kolejne podwójne kliknięcie na mapie, to rozkaz: idź i atakuj napotkanego wroga. Czego chcieć więcej?



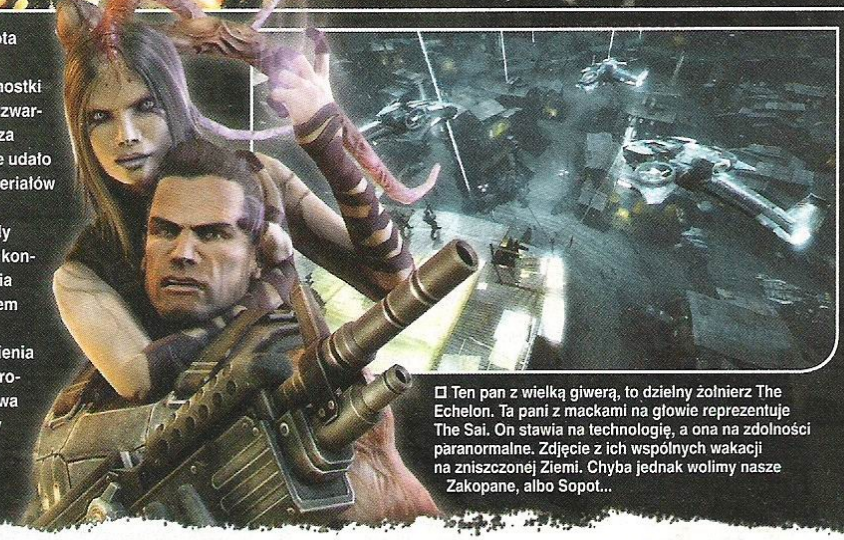
padają na ziemię, gdy w pobliżu nie ma zbawiennych murków. Wspiera ich kolejna podróbka – tym razem Warthoga – która przypomina nieco spychacz. Na wozie nie zabrakło nawet ciężkiego działka, które obsługuje jeden żołnierz. Piechota może liczyć też na snajperów, których zdolność specjalna polega na wykrywaniu niewidzialnych przeciwników. Nie zapomniano o jednostce latającej, która wygląda (nie zgadniecie), jak Hornet. Zapewnia ona wsparcie z powietrza i może zrzucać np. działka stacjonarne. Z innych maszyn pokazano jeszcze kroczącego mecha, który ma w swoim arsenale dwa szybkostrzelne karabiny i lekki pojazd zwiadowczy w stylu buggy. Na koniec kolejny przykład na radosne kopiowanie

**KAŻDY PRODUCENT OBIECUJE NAM ZUPEŁNIE NOWE PODEJŚCIE DO TEMATU STRATEGII NA KONSOLE**

pomysłów od konkurencji, czyli promień z orbity, czy inny laser, który dziesiątkuje wrogów, a pojawia się także w Halo Wars. Osiągnięcie za oryginalność odblokowane.

W przypadku The Sai mamy do czynienia z wykorzystaniem innej gry, a mianowicie Gears of War. Naprawdę obstawiamy kilka pozwów po premierze StormRise, bo mamy tu bestie w stylu Brumaka, Corpsera i Reavera. Z pomysłów własnych autorzy proponują wojowników, którzy mają w swoim arsenale niewidzialność i umiejętność skakania po dachach wieżowców. Natomiast piechota The Sai dysponuje słabszym uzbrojeniem niż podobne jednostki po stronie The Echelon, ale w zwarciu może wykorzystywać ostrza na dłoniach. Tylko tyle i aż tyle udało się wyciągnąć z biednych materiałów o stronach konfliktu.

Obietnice Creative Assembly na razie nie zachwycają. Brak konkretów dotyczących sterowania (poza jego nieskomplikowaniem i wykorzystaniem dwóch analogowych gałek) i zapewnienia o taktycznej rewolucji nie doprowadzą tej pozycji do zwycięstwa nad siłami wroga. Czy autorzy Total War i Vikinga dostarczą dobrą strategię? Zobaczymy latem. ■■



□ Ten pan z wielką giwerą, to dzielny żołnierz The Echelon. Ta pani z mackami na głowie reprezentuje The Sai. On stawia na technologię, a ona na zdolności paranormalne. Zdjęcie z ich wspólnych wakacji na zniszczonej Ziemi. Chyba jednak wolimy nasze Zakopane, albo Sopot...


Mata PC + gra Miś Hubert 99,-

Mata PC + gra Dance X-Treme 139,90

zamów teraz na www.ultima.pl

lub zadzwoń

tel. (0-22) 485-52-10

Mata PC + Stepmania MAX 2009 79,90

Mata PC + gra Dance Party 94,90

Mata PC + gra Dance X-Treme 2 139,90

ULTIMA Świat Elektroniczej Rozrywki www.ultima.pl

# CHARTSY

TOP 10 NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCYCH SIĘ GIER NA ŚWIECIE

## JAPONIA

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | Animal Crossing: City Folk | Wii | Nintendo |
| 2 | Professor Layton & Final Time Journey | NDS | Level 5 |
| 3 | Chrono Trigger DS | NDS | Square Enix |
| 4 | Mobile Suit Gundam: Gundam vs Gundam | PSP | Namco Bandai |
| 5 | Kirby Super Star Ultra | NDS | Nintendo |
| 6 | Pro Evolution Soccer 2009 | Multi | Konami |
| 7 | The Last Remnant | X360 | Square Enix |
| 8 | Wagamama Fasion: Girls Mode | NDS | Nintendo |
| 9 | Tongari Boushi to Mahou no 365 Days | NDS | Konami |
| 10 | Way of the Samurai 3 | PS3 | Spike |

Zastanawialiście się kiedyś jak wygląda świąteczny wysyp gier w Japonii? Kto by się spodziewał, że na przełomie listopada i grudnia najpopularniejsze będą Animal Crossing, Professor Layton i Chrono Trigger. Chętnie sprawdzilibyśmy Way of the Samurai 3 na PS3.

## USA

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | Call of Duty: World at War | Multi | Activision |
| 2 | Wii Sports | Wii | Nintendo |
| 3 | Guitar Hero: World Tour | Multi | Activision |
| 4 | Wii Play | Wii | Nintendo |
| 5 | Wii Fit | Wii | Nintendo |
| 6 | WWE Smackdown vs. Raw 2009 | Multi | THQ |
| 7 | Lego Indiana Jones | Multi | LucasArts |
| 8 | Mario Kart Wii | Wii | Nintendo |
| 9 | Madden NFL 09 | Multi | EA |
| 10 | Left 4 Dead | X360 | EA |

Podobnie, jak rok wcześniej, Mikołaj wybrał się do Stanów z dwoma wielkimi workami wypełnionymi grami od Activision i Nintendo. Podobno powoli opada szał na gry muzyczne. Dobrze, ogromne pudła z GH wreszcie nie będą zabierać miejsca na półkach innym grom.

## UK

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | Call of Duty: World at War | Multi | Activision |
| 2 | FIFA 09 | Multi | EA |
| 3 | Mario Kart Wii | Wii | Nintendo |
| 4 | Need For Speed: Undercover | Multi | EA |
| 5 | Guitar Hero: World Tour | Multi | Activision |
| 6 | Wii Fit | Wii | Nintendo |
| 7 | Tomb Raider: Underworld | Multi | Eidos |
| 8 | Fallout 3 | Multi | Bethesda |
| 9 | Gears of War 2 | X360 | Microsoft |
| 10 | Quantum of Solace | Multi | Activision |

Call of Duty zmiażdżyło konkurencję. Przez kilka tygodni okupowało pierwsze miejsce brytyjskiego Top 10. Niestety zestawienie nie uwzględnia sprzedaży przedświątecznej, więc dopiero za miesiąc dowiemy się, kto zwyciężył w tegorocznej bitwie o miejsce pod choinką.

## POLSKA (Ultima)

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | Prince of Persia | Multi | Ubisoft |
| 2 | Tomb Raider: Underworld | Multi | Eidos |
| 3 | LittleBigPlanet | PS3 | Sony |
| 4 | Guitar Hero: World Tour Bundle Kit | Multi | Activision |
| 5 | Grand Theft Auto IV | Multi | Rockstar |
| 6 | Burnout Paradise (Platinum/Classic) | Multi | EA |
| 7 | Call of Duty: World at War | Multi | Activision |
| 8 | Need for Speed Undercover | Multi | EA |
| 9 | Fallout 3 | Multi | Bethesda |
| 10 | Motorstorm: Pacific Rift | PS3 | Sony |

Polacy nie gęsi i swój gust mają, czy jak tam to szło. Kupujemy LittleBigPlanet, GTA IV i Tomb Raidera, zamiast crapów na Wii. Dla Amerykanów i Brytyjczyków musimy być tak egzotyczni, jak dla nas Japończycy. To dowód, że w Polsce gry kupują głównie hardcore'owcy.

# NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

### KRATOS JAK RYU

Pierwszy krótki filmik prezentujący fragmenty rozgrywki z God of War III nie zrobił na nas kolosalnego wrażenia. Grafika nie zachwyca, choć absolutnie nie można przyczepić się do niesamowitego oświetlenia. Jest jednak bardzo ciemno, jakby autorzy gry wzorowali się na Killzone 2. Natomiast z Ninja Gaiden zapożyczyli bieganie po ścianach. Kratos stawia kilka szybkich kroków omijając nadchodzącego w jego kierunku centaura, odbija się od ściany za jego plecami i w locie łapie go za szyję łańcuchem. Inna scena pokazuje Ducha Sparty wyskakującego wysoko w powietrze i łapiącego w locie skrzydlatego przeciwnika. Czyżby szykowały się duże zmiany w systemie rozgrywki i czekało nas więcej walki w powietrzu? Kamera pokazywała Kratosa z bardzo bliska, ale mógł to być celowy zabieg na potrzeby filmiku. Przy okazji poznaliśmy nową broń łysego bohatera – ogromne rękawice w kształcie pysków dzikich bestii (zakończonych wielkimi kłami), którymi może również rozbijać kamienne przeszkody. Czy mistrzowie z Sony Santa Monica dostarczą grę, o jakiej wszyscy marzymy? Nie mamy najmniejszych wątpliwości.

### NIE BĘDZIE PSP2

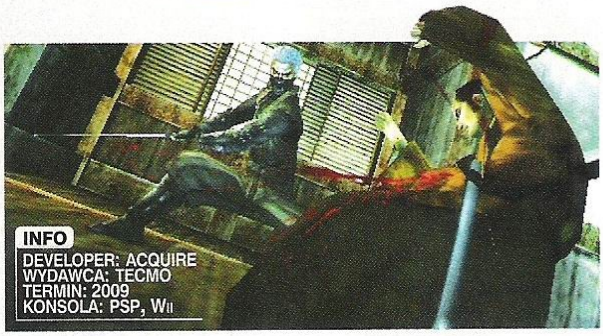
Przynajmniej nie w najbliższej przyszłości. Sony nie pracuje nad następcą przenośnego PlayStation. Na razie japoński gigant musi zadziałać, żeby na PSP ukazywało się więcej gier. Na myślenie o przyszłości jeszcze przyjdzie czas. Bardzo dobrze, nie lubimy jak nam się kurzą konsolki.

### POJEDYNEK WSZECH CZASÓW

Fight Night Round 4 zmierza na najsilniejsze konsole, choć znając EA może ukazać się także na innych platformach. Największą atrakcją (oprócz jeszcze lepszej grafiki) będzie możliwość stoczenia pojedynku jako Mike Tyson przeciwko Muhammadowi Ali (i odwrotnie). Walki będą jeszcze bardziej realistyczne dzięki poprawionej fizyce, nietrafione ciosy niebezpiecznie wystawią gracza na brutalną kontrę. Premiera w czerwcu.

### NINTENDO QUEST

Seria Dragon Quest na dobre powróciła na konsole Nintendo. Jeszcze nie ukazał się DQIX na DSa, a Square Enix już ogłosiło, że dziesiątka wkrótce ukaże się na Wii. Czyżby tak wyglądała polityka firmy, że „poważne" jRPGi (FFXIII, Infinite Undiscovery, itp.) będą trafiać na X360 i PS3, a kolorowe gry z uśmiechniętymi żelkami na konsole Ninty?



INFO
DEVELOPER: ACQUIRE
WYDAWCA: TECMO
TERMIN: 2009
KONSOLA: PSP, Wii

# TENCHU 4 ART OF NINJA

## Czy ninja wreszcie się przebudzą?

Najnowsza część „symulatora" zabójcy ninja zapowiadziane została na Wii i PSP, ale po niedawnych odsłonach można mieć mocne wątpliwości, co do sensu powolnego dobijania kolejnej legendy marnymi inkarnacjami. Ostatnie gry z Tenchu nie były może crapami (jeszcze by tego brakowało!), ale średniowieczne sterowanie i kiepska widoczność odbierały sporo radości z grania. Wraz z Art of the Ninja (podtytuł wersji na PSP) i Shadow Assassins (Wii) do wklepywania linijek kodu siada oryginalny developer Acquire, ale na tym nie kończy się powrót do korzeni.

Głównymi postaciami będą białowłosy Rikimaru i powabna Ayame, przygotowano dla nich osobne historie, a to znakomity powód, by fani przeszli Tenchu 4 dwukrotnie. W serii najważniejsze jest ciche podchodzenie do ofiary i z radością przyjęliśmy obietnice wielu dróg i nieliniowości akcji. Nie są to słowa rzucane ot tak sobie, bo ninja mogą na przykład zgasić pochodnie i dzięki temu poruszać się w mroku. Nieźle zapowiada się opcja pod niezbyt wymyślną nazwą Ninja Vision – polega na uwolnieniu kamery, sprawdzeniu najbliższej okolicy i zaplanowaniu kolejnych ruchów. Oby Acquire sensownie wybrnęło z ograniczeń peespekowego pieprzyka i nie zepsuło niczego źle obłożonym sterowaniem. Jednak to wilot jest oczkiem w głowie developera i wygląda na to, że wszystkie stelath kille będą dzięki niemu bardziej grywalne. Ciekawe, jak autorzy poradzą sobie z niedokładnością „pada" do Wii, ale to na szczęście nie nasz problem. Walki wilotem pokazywane są z perspektywy pierwszej osoby i prawdopodobnie będzie tak również na kieszonsolce Sony.

Wersja na PSP nie wygląda dużo gorzej od tej na Wii, miejscami można mieć problemy ze zgadnięciem jaka to platforma. Oczywiście sprzęt Nintendo dostanie fikuśne sterowanie, ale zapowiedzi o zaniżonym stopniu trudności (nie chcemy, żeby tata się denerwował grając w Tenchu 4?) sprawiają, że przenośne przygody ninja mogą być optymalną wersją. Tym bardziej, że jest szansa na wyeliminowanie błędów poprzednika, a kolory nie będą utrudniały grania na handheldzie. Według zapowiedzi, w Tenchu 4 ma być 10 dużych misji i około 50 pobocznych, co jak na konsolę przenośną jest całkiem znośnym wynikiem. A i większość tytułów na Wii nie jest tak obszerna. Tenchu niestety ciągle tkwi w erze pierwszego PlayStation i jeśli odświeżeniu marki nie podoła Acquire, to można będzie zwątpić. Oficjalnie. ■■

Miło będzie znowu wcielić się w Rikkimaru. Pamiętacie końcówkę pierwszego Tenchu? Wiadra wylanych łez? No właśnie. Z innej beczki: co Ayane robi z... kotem?

# LOKALIZACJA KILLZONE 2

## Raport z pola boju

W momencie, gdy będziecie czytać te słowa, powinniśmy już ogrywać pełną wersję Killzone 2. Recenzja ukaże się w lutowym numerze NEOplus, nie przegapcie! Zdążymy na spokojnie ukończyć kampanię singleplayerową, solidnie ograć multiplayera i sprawdzić jakość polskiego tłumaczenia. Gra została całkowicie zlokalizowana, co oznacza, że oprócz napisów przygotowano również dubbing.

Po zakończeniu prac nad grudniowym numerem NEOplus wybrałem się do warszawskiego studia PRL zobaczyć, jak przebiega proces nagrywania głosów, a także dowiedzieć się czegoś więcej na temat samego tłumaczenia, które dla Sony zrobiła firma CD Projekt Localisation Centre mająca na koncie polskie wersje takich gier, jak Buzz, Eye Toy i Mass Effect.

### DUBBING?

Wiele osób, które z grami mają do czynienia od kilku lub nawet kilkunastu lat, negatywnie podchodzi do polskiego dubbingu w filmach i grach. Także w redakcji NEOplus nie znajdziecie zbyt wielu jego zwolenników. Przyzwyczailiśmy się do zastępowania angielskich głosów polskimi jedynie w animowanych komediach w stylu Shreka oraz w grach z serii Buzz! Nikt nie zaprzeczy, że Piotr Gąsowski po mistrzowsku poradził sobie z rolą gospodarza wirtualnego teleturnieju.

Ale Killzone 2 to nie teleturniej, tylko twarda, męska strzelanina z ciężkim klimatem i jedynymi w swoim rodzaju przeciwnikami kojarzącymi się z SS-manami i gestapowcami. Helghaści i ich okrzyki zniekształcone przez maski tlenowe zasłaniające im twarze, są integralną częścią jedynej w swoim rodzaju atmosfery będącej cechą rozpoznawczą gry. Dlatego też nie krylem rozczarowania, gdy po raz pierwszy dowiedziałem się o dubbingu w KZ2. Żeby było jasne, nie spodobał mi się ten pomysł. O jakości wykonania dopiero będę miał okazję się przekonać.

### PRACA WRE

Przedsmak dała mi wizyta w studio dźwiękowym PRL, w którym powstawał dubbing do gier oraz filmów („Stefan Malutki", „Wojownicze Żółwie Ninja", „7 krasnoludków: Las to za mało"). W sumie przewinęło się przez nie ponad stu mniej lub bardziej znanych aktorów.

Sony utrudniło życie ekipie pracującej przy lokalizacji dając jej jedynie trzy tygodnie na przygotowanie tłumaczenia, nagranie dialogów i okrzyków oraz ich obróbkę.

**NIESTETY W POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ NIE BĘDĄ RZUCAĆ „MIĘSEM". SCE POLSKA NIE ZDECYDOWAŁO SIĘ NA TŁUMACZENIE WULGARYZMÓW**

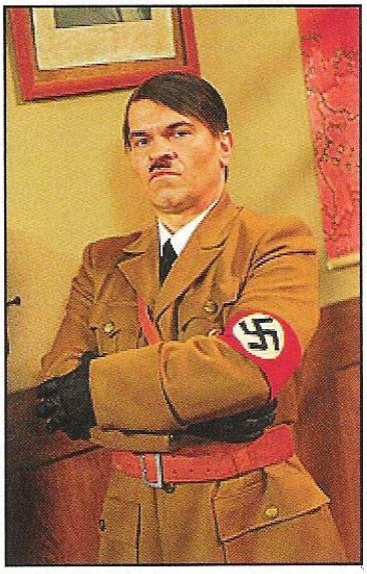
Na dodatek przysłało materiały w dwóch partiach, co utrudniło rozplanowanie prac. Plików tekstowych i dźwiękowych było tak dużo, że w normalnych warunkach (czytaj: bez konieczności pracy na kilka zmian) lokalizacja zajęłaby około dwóch miesięcy. W sumie odesłano do Sony około jedenaście i pół tysiąca plików dźwiękowych. To bardzo dużo, jak na FPSa, zwłaszcza, że podczas testowania gry nie usłyszałem wielu dialogów.

Tempo prac uzależnione było od dyspozycyjności aktorów. Niektórzy przychodzili na sesję nagraniową późnym wieczorem, inni wpadali tylko na chwilę, żeby nie zedrzeć gardła, bo później występowali w teatrze.

Miałem okazję zobaczyć krótką, bo półgodzinną sesję, podczas której nagrano kilkanaście okrzyków Helghastów. Nie rozpoznacie, kto podkładał im głos, bo aktor popisał się zdolnością modulacji głosu i brzmiał jak kilka różnych osób. Ponadto nagrane pliki i tak zostały przepuszczone przez specjalne filtry przygotowane przez dźwiękowców z Guerrilla Games. To dzięki nim Helghaści brzmią tak niepowtarzalnie. Niestety w polskiej wersji językowej nie będą rzucać „mięsem". SCE Polska nie zdecydowało się na tłumaczenie wulgaryzmów. Szkoda, gra w końcu będzie miała ograniczenie wiekowe od osiemnastu lat, ale z drugiej strony co innego, gdy bluzgi wyświetlane są w postaci napisów na ekranie, a co innego, gdy dobiegają z głośników. Mocniejsze słowa zostaną zastąpione trochę łżejszymi, jak „ścierwo". Hmm, „Giń, ścierwo!" brzmi całkiem nieźle.

### JESZCZE MIESIĄC

Obawiałem się, że przez dubbing Killzone 2 straci swój niepowtarzalny klimat. Po wizycie w studio PRL uspokoiłem się i z zacieka-wieniem wypatruję dnia, w którym do drzwi redakcji zapuka kurier z przesyłką od Sony. Nad tłumaczeniem i nagrywaniem głosów pracowali doświadczeni profesjonaliści, więc nie ma powodu do niepokoju. Poza tym nikt nie powiedział, że nie będzie można wybrać języka angielskiego, jak to miało miejsce choćby w Killzone: Liberation na PSP. Za miesiąc wszystko będzie jasne. //**Mielu**

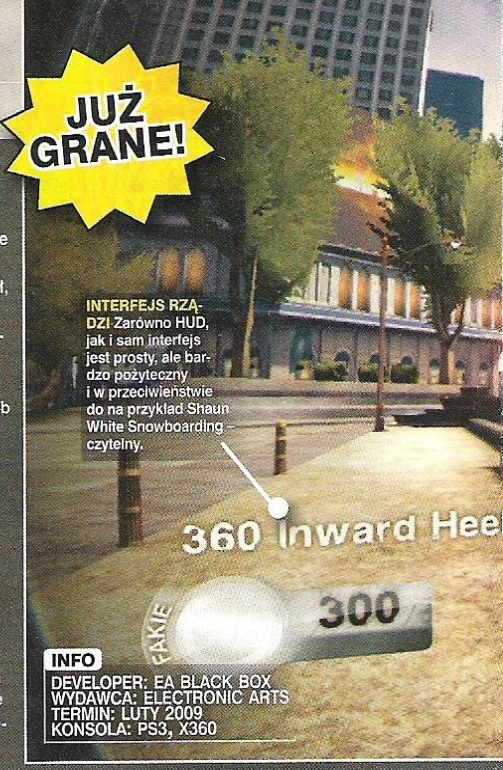


**Najbardziej interesowało mnie, kto podłoży głos pod imperatora Visariego. Padło na Jarosława Boberka, co akurat bardzo mnie cieszy, bo jest to aktor od wielu lat podkładający głos w grach. Można go usłyszeć w Baldur's Gate 2, serii Gothic, Prince of Persia: Dwa Trony, gdzie wystąpił jako Książę, a także w Wiedźminie, Assassin's Creed (Tamir) oraz w recenzowanym w poprzednim numerze Eye Toy Hero, gdzie użyczył głosu aż jedenastu postaciom. Słabo? Na zdjęciu Jarosław Boberek w serialu „Halo Hans".**

BYDGOSZCZ NAJWIĘKSZY SKLEP Z KONSOLAMI ACROSS THE LINE
GIER TANIA WYMIANA
GRY SKY
UL. DWORCOWA 46 PASAŻ II PIĘTRO
85-010 BYDGOSZCZ
TEL. 790 360 360
gry-sky@o2.pl
CROSS POLICE LINE DO NOT ACROSS POLICE LINE DO NOT

# SKATE 2

## Skate było rewolucją, teraz czas na ewolucję




**INFO**
DEVELOPER: EA BLACK BOX
WYDAWCA: ELECTRONIC ARTS
TERMIN: LUTY 2009
KONSOLA: PS3, X360

Pierwsza część tej serii całkowicie zmieniła sposób w jaki patrzymy na gry o skejtowaniu. Za czasów Tony Hawka stawiano na aspekt czysto zręcznościowy – jazda była zupełnie nierealistyczna, ale trzaskanie tricków za miliony punktów miało w sobie magiczną moc. Skate pokazał, że na konsoli można zasymulować jazdę na desce. Zastosowanie systemu flick-it sprawiło, że gra zamieniła się w coś w rodzaju wirtualnego finger-boarda, a sama konstrukcja gry (wszystkie triki dostępne są od początku, trzeba się tylko ich nauczyć) i sposób w jaki się ją ogarniało, bardzo przypominało prawdziwe skejtowanie. W Skate 2 ten model rozgrywki został utrzymany, ale wszystkie wkurzające aspekty poprzedniej części zostały dopracowane. No, może nie wszystkie, ale zdecydowana większość.

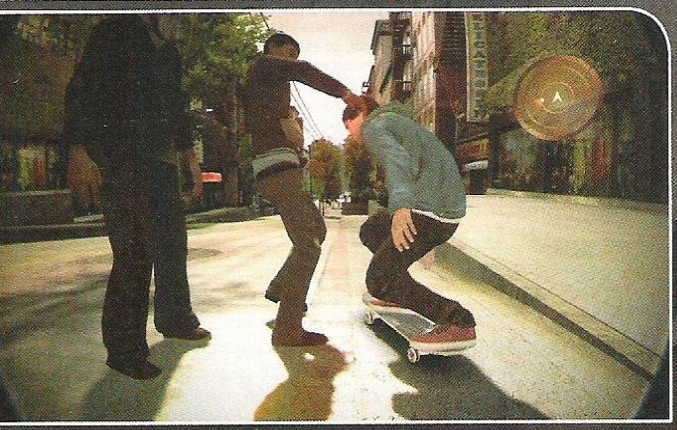
### MIASTO-MISZ-MASZ

Podobnie jak w Skate, gra zaczyna się filmowym wprowadzeniem. Po nędzy zaprezentowanej w NFS: Undercover (to przecież to samo studio), bardzo bałem się podobnej kiszki. Ale kilkuminutowa scena, w której bohater wychodzi z więzienia, rozwiała moje wątpliwości. Występujący w grze profesjonalni skaterzy okazali się przy okazji całkiem niezłymi aktorami – intro to profeska, którą przyjemnie się ogląda.

Bohater wychodzi z kicia, gracz dorabia mu gębę, modeluje ciało i ubiera, a potem można już ruszać na ulice New San Vanelona. New, bo w Skate It, czyli mutacji gry w wersji na Wii, San Vanelona zostało zniszczone. Kataklizm zmienił topografię miasta oraz wyludnił ulice, (dzięki czemu Wii nie zatkało się przy generowaniu grafiki, ale to już inna historia), a teraz, w Skate 2, metropolię odbudowano. Są znajome miejsca, ale całość wygląda inaczej – pojawiła się całkiem nowa dzielnica i masa oryginalnych miejscówek.

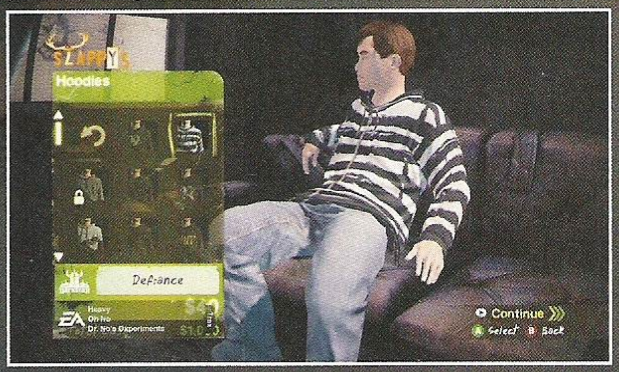
Problemem w pierwszej części były podjazdy. Owszem – jazda z górki jest fajna, bo można nabrać prędkości i przyciąć kilka niezłych trików, ale kiedy trzeba wrócić, sprawa wygląda zupełnie inaczej. Oczywiście zawsze można skorzystać z mapki i przenieść się do wybranej części miasta, ale znacznie fajniej jest po prostu pojechać. New San Vanelona jest bardziej płaskie, więc można śmigać we wszystkie strony i tylko czasem trafia się na stromizny. Bardzo przypadło mi do gustu takie rozwiązanie, bo dzięki niemu mogłem w końcu dać upust żądzy pędzenia. A właściwie pędzenia i trzaskania trików gdzie tylko się da.

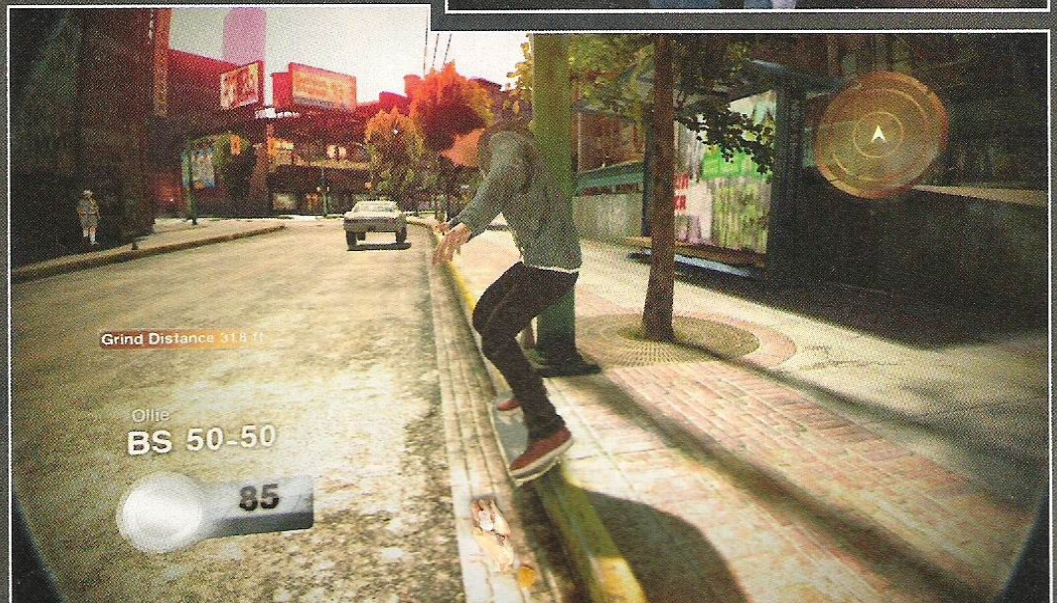
Choć miejsca są nowe i niełatwo jest znaleźć coś znanego ze Skate, to jednak ogólnie dzielnice są podobne – jest stare miasto, centrum z masą wysokich biurowców, czy klasyczne amerykańskie przedmieścia. Pojawiły się też okolice zupełnie nowe, jak na przykład las, w którym można urządzać wariackie wyścigi, czy dzielnica portowa, gdzie można pojeździć po designerskim nabrzeżu, wyglądającym jak wyjęte ze szkicownika architekta z zajawką na science-fiction.



☐ Ludzi na ulicach jest sporo, samochodów też. Trzeba więc uważać. Co prawda przechodnie nauczyli się uskakiwać z drogi skejta, ale furom się ta sztuka nie udaje.

☐ Całość zaprojektowano sensownie, miasto robi wrażenie spójnej całości, a nie klocków z zupełnie różnych zestawów.




☐ W niektórych miejscach przesuwanie elementów otoczenia to tylko sposób na urozmaicenie miejscówki. Ale zdarzają się misje, w których bez dosunięcia rampy nie da się wykonać odpowiednio długiego skoku. W ten sposób w Skate 2 upchnięto jeszcze jedną mini-grę. Elegancko, trzeba przyznać.

### MIĘKKA JAZDA

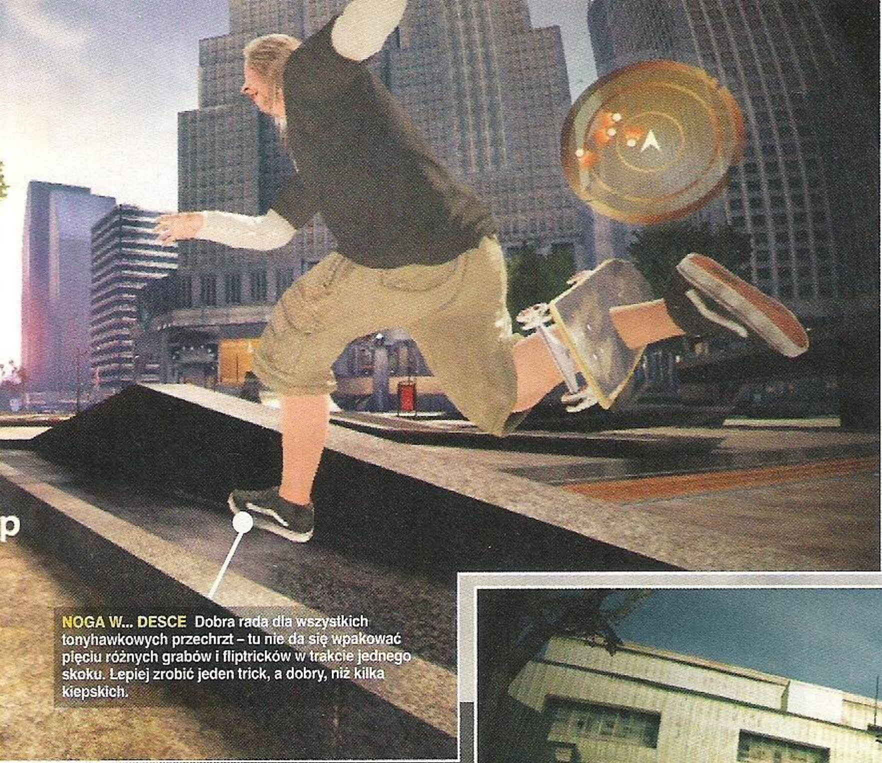
Skate 2 został stworzony z myślą o tym, aby graczowi jeździło się jak najprzyjemniej, miał jak najmniej przerw w rozgrywce (w trakcie których skater leży na ziemi i kwiczy) i mógł skupić się na wykorzystywaniu nabytych umiejętności przy każdej nadażającej się okazji. Autorzy wzięli sobie do serca krytyczne uwagi graczy i recenzentów i postarali się poprawić wszystko, co tylko się dało.

Po pierwsze – tak, da się w końcu zmienić ustawienie kamery. W opcjach jest możliwość ustawienia kamery z góry. Przypomina ona tą, jaką znamy z Tony'ego Hawka i sprawdza się doskonale. Nie da się ukryć, że fajniejsze efekty wizualne uzyskuje się przy kamerze umieszczonej niżej (oryginalnej), ale sterowanie jest wtedy znacznie trudniejsze.

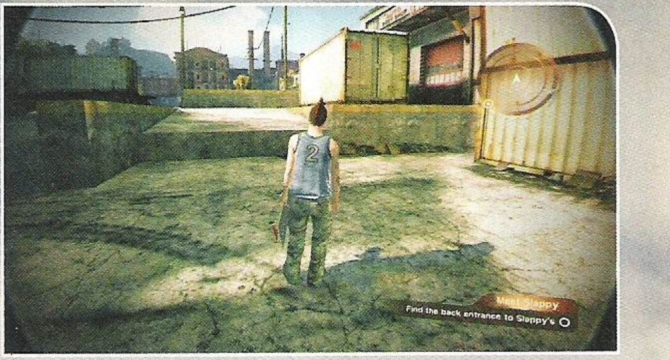
Jak pisałem w pierwszej zajawce (NEO+113), w Skate 2 pojawiła się możliwość schodzenia z deski. To nie tylko gadżet, pozwalający bezproblemowo wbiec po schodach. Umiejętność wykorzystywana jest na przykład przy uderzeniu w krawężnik. W poprzedniej części skater zawsze przewracał się na ziemię. Teraz często potyka się, ale nie wywraca, zamiast tego przebiegając kilka kroków; wystarczy wcisnąć Y (tym przyciskiem zeskakuje się i wskakuje na decka) i kontynuować jazdę prawie nie łamiąc flow.

Nowe triki, takie jak footplanty czy hippie jumpy, to nie tylko potrzebne urozmaicenie asortymentu sztuczek skatera, ale także nowe sposoby na pokonywanie przeszkód przy jednoczesnym utrzymaniu rytmu. Na przykład odpowiednio wykonany footplant pozwala dostać się w miejsce, które przy normalnym skoku nie jest dostępne. Hippie pozwala obiema nogami oderwać się od decka i przeskoczyć nad barierką lub ławką – to kolejna metoda na płynną jazdę.

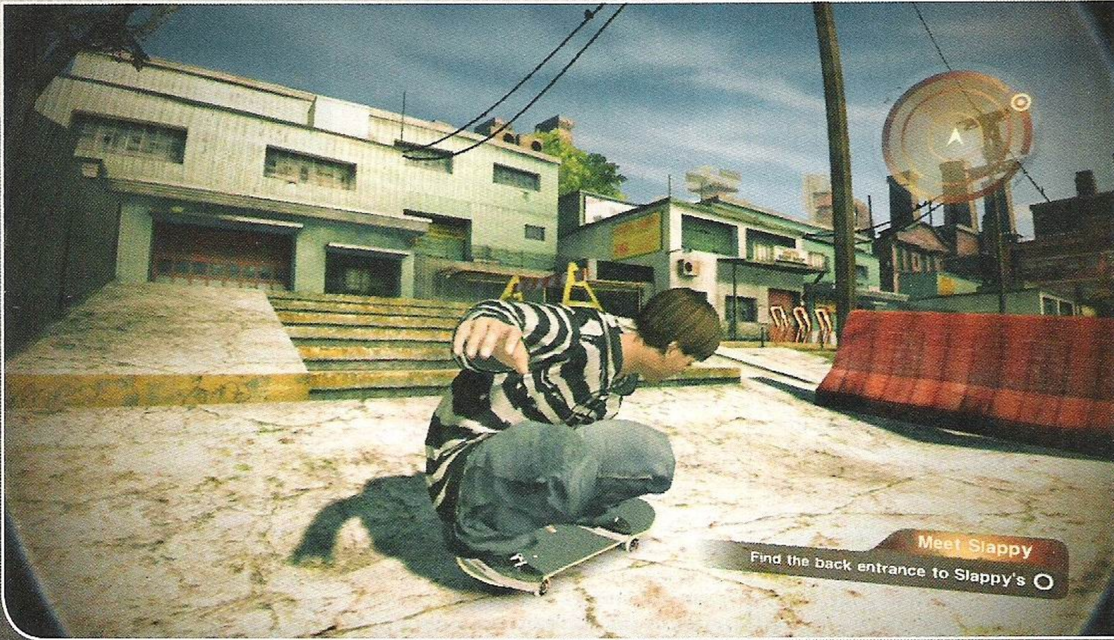
Nawet tak banalna akcja, jak przewracanie się, została w Skate 2 podniesiona do rangi swoistej mini-gry. Oprócz kręcenia filmów, robienia sobie zdjęć w uber-trudnych miejscówkach, zaliczania wyścigów i konkursów, jedną z aktywności, jakich może podejmować się skater, jest tak zwany Hall of Meat.



NOGA W... DESCE Dobra rada dla wszystkich tonyhawkowych przechrzt – tu nie da się wpakować pięciu różnych grabów i fliptricków w trakcie jednego skoku. Lepiej zrobić jeden trick, a dobry, niż kilka kiepskich.




☐ Szczerze mówiąc z chodzenia starałem się korzystać jak najrzadziej, zwłaszcza że sposób, w jaki tą czynność rozwiązano, woła o pomstę do nieba. To tak jakbym trafił do roku 1996 i na nowo odkrywał uroki Lary Croft, kiedy jej piersi składały sie z dwóch trójkątów. No ale na szczęście rzadko kiedy gra zmusza gracza do zejścia z deski.




W skrócie chodzi o to, żeby jak najbardziej widowiskowo się rozbić. Punkty zarabia się za styl, prędkość, ilość uderzeń w trakcie wypadku, no i oczywiście za połamane kości. Gra umożliwia teraz kontrolowanie skatera także po oderwaniu się od deski, więc z czasem można całkiem nieźle zacząć ogarniać... Nieogarnianie.

## SZALONE PALCE

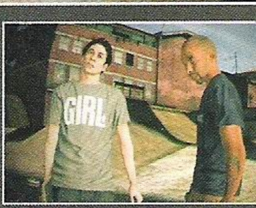
Przewracanie się jest więc ważnym elementem rozgrywki, ale nadal głównie chodzi tu o jazdę. Szczerze mówiąc, mam wrażenie, że Skate 2, mimo licznych ulepszeń i mechanizmów ułatwiających nieprzerwaną jazdę, jest grą trudniejszą od poprzedniczki. Lądowanie grindów, zwłaszcza pod kątem, to teraz prawdziwa sztuka. Niełatwo jest zrobić dobrego manuala, choć to mogła być wada wersji, którą testowałem. Wybijanie się z ramp wymaga dużej dokładności, inaczej skok nie wyjdzie, a skater wyląduje zaraz za progiem. Z drugiej strony nieco łatwiej jest teraz wyskakiwać na quarter i half-pipe'ach, ale te tricki robi się jednak nieco rzadziej. Postać skatera reaguje bardziej jak prawdziwy człowiek, ma troszkę większą inercję, a do tego nie ma mięśni ze stali – ustanie lądowania z dużej wysokości jest prawie niemożliwe.

**SKATE BYŁ JEDNĄ Z NAJLEPSZYCH GIER O SPORTACH EKSTREMALNYCH; SKATE 2 PRZEBIJA JĄ POD KAŻDYM WZGLĘDEM**

Jako że gracz od samego początku ma dostęp do wszystkich trików, z gry wypada możliwość rozwijania postaci. Owszem, można kupować nowe ciuszki, deski, trucki czy kółka, ale charakterystyka skatera zawsze pozostaje taka sama. Zdobytą kaskę można także wydać na usługę ziomala, który potężnymi cęgami otworzy nam miejscówkę zablokowaną przez korporację kontrolującą miasto. W ten sposób powiększamy zestaw miejsc, w których można normalnie jeździć (blokady na poręczach uniemożliwiają skate'owanie) i niejako rozwijamy postać.

Reszta to mistrzowskie opanowanie deski. Skate to gra znacznie bardziej wymagająca niż Tony – tu mashować się nie da, każdy trick trzeba dobrze przemyśleć. Nowe sztuczki bardzo pomagają w urozmaicaniu jazdy; w poprzedniej części jazda streetowa sprowadzała się do prób grindowania na każdym dostępnym elemencie otoczenia. W Skate 2 można teraz naprawdę czarować, co chwila wrzucając inny rodzaj triku. Nawet zejście i wejście na deskę może zostać włączone w kombinację.

Skate był jedną z najlepszych gier o sportach ekstremalnych; Skate 2 przebija ją pod każdym względem – to powinna być wystarczająca zachęta, by w nią zagrać. //zooltar




☐ Jeśli autorzy usuną wszystkie błędy (wersja testowa miała ich trochę) to zapowiada się grubsza sprawa. Gra wygląda co najmniej tak dobrze, jak część pierwsza, która nadal jest jedną z ładniejszych gier na HD-genach, a do tego działa w 60 fpsach. Na debugowym Xboksie nieco przycinała, a ładowanie było masakrująco długie, ale to raczej wina niezoptymalizowanego kodu.

## NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

### OFENSYWA MICROSOFU

Microsoft wystrzelał się z hitów i musi szukać nowych sposobów zwrócenia na siebie uwagi fanów. Już zaczyna drażnić się z publiką zapowiadając niesamowite atrakcje na tegorocznym E3. Amerykański gigant ma zamiar zdradzić fragment planów na przyszłość i rozpalić tym samym wyobraźnię graczy. Fajnie MS, ale to będzie w czerwcu. Co macie dla nas wcześniej?

### ZAWISŁA NA KRAWĘDZI

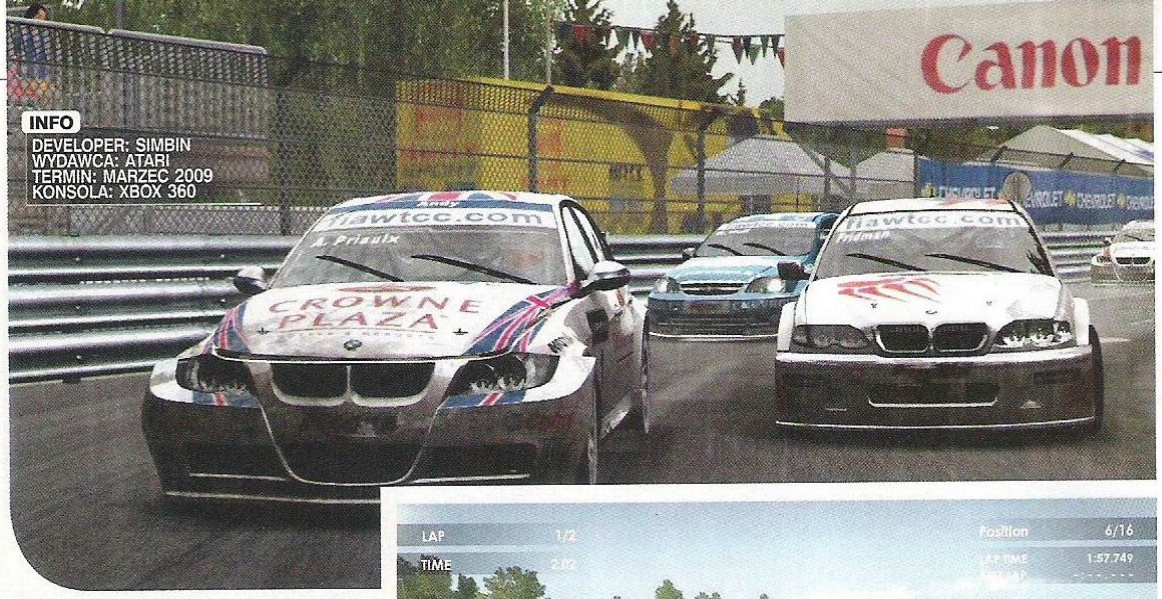
Mirror's Edge nie powtórzył sukcesu Army of Two, gra sprzedaje się o wiele gorzej, niż zakładano. Szef EA jest jednak zadowolony z wysokich ocen i daje zielone światło kontynuacji, choć przyznaje, że będą musiały zajść pewne zmiany w designie. Duże nadzieje na przyszłość EA wiąże również z Dead Space.

### CIĄGLE PADA

Quantic Dream powoli zaczyna odkrywać sekrety Heavy Rain. Największą tajemnicą pozostaje fabuła gry. Zdradzono tylko tyle, że gracze zbadają sprawę serii tajemniczych zabójstw w miasteczku na wschodnim wybrzeżu Stanów Zjednoczonych. Niewiele, jeśli wziąć pod uwagę fakt, że skrypt liczy sobie ponad tysiąc stron! To porażająca ilość. W sesjach motion capture wzięło udział w sumie ponad siedemdziesięciu aktorów. Zarejestrowano ich ruchy, odwzorowano twarze, a następnie zaproszono do nagrania dialogów. Miejscówki w grze zostały zaprojektowane przez architekta i człowieka zajmującego się przygotowywaniem planów zdjęciowych do filmów. Heavy Rain coraz bardziej nam się podoba, czekamy na kolejną prezentację.

### EA RATUJE LEGENDĘ

Mieliśmy obawy czy Brutal Legend w ogóle się ukaże, po tym, jak Activision pozbyło się kilku developerów, w tym ekipy Double Fine. Na szczęście zainteresowała się nią firma, po której raczej byśmy się tego nie spodziewali. Tą zabawną opowieść o człowieku, który postanowił być bogiem rocka, wyda Electronic Arts. Twarzy i głosu bohaterowi gry użyczy znany aktor Jack Black. Rozgrywka przypomina trochę slashera, na zwiastunie pokazano walkę z demonicznym bossem. Bohater zasiądzie również za kółkiem pojazdu o bardzo szerokich oponach nieodparcie kojarzącego się z tymi, którymi rozbijali się Jak i Daxter. Interesujące jest to, że według trailera Brutal Legend będzie początkiem nowej serii. Czy nikt nie wspominał Elektronikom, że gry Tima Schaffera mają to do siebie, że choć są wspaniałe, praktycznie nikt ich nie kupuje?




INFO
DEVELOPER: SIMBIN
WYDAWCA: ATARI
TERMIN: MARZEC 2009
KONSOLA: XBOX 360

# RACE PRO

## Mocno symulacyjnie

Brewki, magnetyzery czy uniballe – goście z SimBin mają terminologię motoryzacyjną w małym palcu, w końcu od ładnych paru lat raczą graczy hardkorowymi symulatorami. Race Pro już samą nazwą odstraszy w sklepie niedzielnych kierowców. To realistyczna gra, w której najdrobniejszy błąd na zakręcie może zakończyć się przedwczesną metą. Wciąż czekamy na nieuchronną zapowiedź trzeciej Forzy Motorsport – czy Race Pro będzie potrafił umilić to czekanie?

Do Race Pro na pewno przyda się konkretna kierownica – gra to symulator pełną gębą, raj dla miłośników wyścigów.

### POTRZEBA PRZYCZEPNOŚCI

Do dyspozycji graczy zostaną oddane 44 auta, w tym takie modele jak Aston Martin DBR9 i BMW E90. Wzorem poprzednich gier tego studia, po każdym samochodzie widać nadgodziny pracy grafików, którzy w pocie czoła rzeźbili spoilery, nadwozia i wszystkie szczególiki, aby fani motoryzacji mogli oddać się wizualnej uczcie. W Race Pro nie będzie jakiegokolwiek edytora tekstur nadwozia, ale dostępne 400 wzorów w pewnym stopniu rekompensuje tę stratę. Z równie wielkim pietyzmem wymodelowano każdą z 13 dostępnych tras, wszystkie licencjonowane przez FIA. Wśród nich nie zabraknie takich symboli, jak amerykańska Laguna Seca, francuska Circuit de Pau czy portugalska Porta. Jak zwykle przy tej okazji, z ust developerów płyną słowa o miliardach zrobionych zdjęć i pomiarów, aby przejazdy nie odbiegały od rzeczywistości. Faktycznie wyglądają jak żywcem wyjęte z przekazu telewizyjnego, ale czy jeździ się na nich tak samo? Na pewno o wiele bezpieczniej.

### MŁODY KARIEROWICZ

Osią zabawy w Race Pro będzie tryb kariery, z obowiązkowym odblokowywaniem mocniejszych fur i ciągłym poprawianiem własnych czasów. Do zdobycia będą 34 kontrakty, a jeśli w którymś gracz wykaże się wyjątkowymi osiągami, gra nagrodzi go bonusami. Na papierze wygląda bezboleśnie, ale w praktyce na pewno wyżyłowane czasy dadzą nam w kość. Także pod względem konsolowych oponentów ma być realistycznie – nie obce będą im pomyłki na co trudniejszych wirażach i całe szczęście nie będą zasuwać po niewidzialnej nici Ariadny. Dla preferujących zmagania z żywymi osobami, ludzie z SimBin przygotowali kilka ciekawych rozwiązań. Najbardziej interesujące to „gorący fotel", gdzie zebrani przez telewizorem gracze jadą po jednym okrążeniu, przekazując sobie pada w locie. To raczej udana rekompensata za brak możliwości jazdy na podzielonym ekranie. Oczywiście będzie także tryb zabawy z wykorzystaniem złotego konta na Xbox Live, a gra momentalnie dopasuje osiągi maszyn z różnych kategorii. Każdy może wybrać ulubioną furę, a szanse na zwycięstwo będą równe – brzmi całkiem uczciwie.

**BĘDZIE TO ROZGRYWKA BARDZIEJ REALISTYCZNA NIŻ ZRĘCZNOŚCIOWA, ALE NIKT NIE WYMAGA OD RACEPRO STANIA SIĘ DRUGIM BURNOUTEM**

Jakkolwiek Race Pro jest przeznaczona dla starych wyjadaczy symulatorów, to autorzy nie zapomnieli o tym, że gros konsolowców przedkłada zabawę nad użeranie się z opcjami. Dlatego możliwe będzie włączenie systemów wspomagania prowadzenia auta i pokazanie linii optymalnego przejazdu. Nadal będzie to rozgrywka bardziej realistyczna niż zręcznościowa, ale nikt nie wymaga od Race Pro stania się drugim Burnoutem. Bardzo fajnie wyglądają szczegółowe wnętrza aut i szalejące wycieraczki podczas deszczu. Realistyczne zachowania oponentów pozytywnie nastrajają do zabawy.

Dobrze, że gra ominęła tłok okołoświąteczny, bo zapowiada się na kawał porządnej symulacji od wieloletnich znawców gatunku. Najwyższa pora założyć kask, zapiąć pasy i skupić się na trasie – Race Pro nadjedzie pod koniec stycznia. ■■

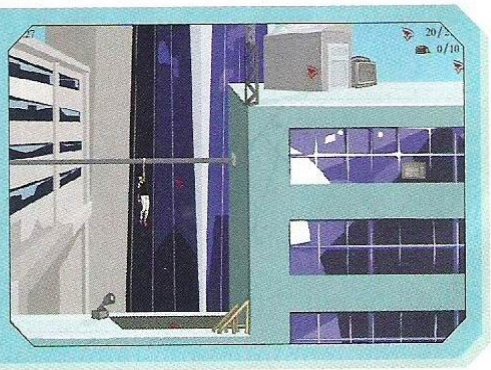
Zapowiedziano zniszczenia w Race Pro, a skoro mogło sobie na to pozwolić Atari, to czemu Sony i Polyphony tak bardzo się ociągają? Ach ta japońska, powolna szkoła...

## Flashowa gra miesiąca: MIRROR'S EDGE 2D

http://www.bornegames.com/mirrors-edge-beta/

**Postanowiliśmy co miesiąc przedstawiać Wam darmową grę flashową, do zagrania w internecie w wolnej chwili, bez konieczności ściągania jej i instalowania na dysku komputera (bądź konsoli). Pierwszy wybór padł na Mirror's Edge 2D, naszym zdaniem niezwykle udaną interpretację parkouru Faith w ślicznym 2D. Dostępne są praktycznie wszystkie ruchy bohaterki obecne w wersji na duże konsole, a zabawka jest nieźle skodowana i śmiga jak ta lala. Co prawda ma tylko jeden poziom, ale warto ją obadać. Sam autor nie ukrywa, że zaprzestał prac nad tą wersją gry. Skontaktowało się z nim Electronic Arts i w jakiś sposób zaprosiło do współpracy – zapewne kilkulevelowa wersja tego produktu zostanie wykorzystana w kampanii reklamowej ewentualnego sequela przygód Faith.**

**Myślicie o pracy w branży? Czemu nie zacząć od prostych gier we flashu... ■**



# DISSIDIA FINAL FANTASY

## Sephiroth w końcu dokopie Cloudowi!

Zderzenie światów Mortal Kombat i komiksów DC to małe piwo przy tym, co przygotowuje Square Enix dla fanów Final Fantasy. W mordobiciu Dissidia do walki staną postacie ze wszystkich części serii! Źli, jak Sephiroth, Kefka, czy sędzia Gabranth z FFXII zasilą szeregi armii boga niezgody Chaosa. Od wieków toczy on śmiertelny bój z boginią harmonii Cosmos. Udało mu się zebrać tak silną ekipę, że jest o krok od zwycięstwa. Jego sługusów będą musiały sklepać największe wirtualne gwiazdy Square Enix. Cloud, Tidus, Squall i wielu innych bohaterów po raz pierwszy wystąpi w jednej grze, co wcale nie oznacza, że się spotkają. Story Mode zostanie stworzone tak, by każda postać spotykała innych przyjaciół i wrogów. Czy Cloud przybije piątkę ze Squallem? Przekonamy się, gdy gra trafi do Europy. Na razie ukazała się w Japonii, gdzie pierwszego dnia sprzedano 350 tysięcy egzemplarzy, a na wiosnę dotrze do Stanów Zjednoczonych. Europa prawdopodobnie będzie musiała poczekać trochę dłużej.

### STANDARDY PRECZ!

Ukończenie gry w stu procentach zajmie czterdzieści godzin, a do okrycia wszystkich sekretów potrzeba będzie kolejnych sześćdziesięciu. Czy naprawdę wciąż mówimy o mordobiciu? Tak i nie, bo dla graczy, którzy nie przepadają za tego typu grami przygotowany zostanie tryb walki w klasycznym erpegowym stylu z systemem wydawania komend. Może niektórym będzie w ten sposób łatwiej wezwać Aeona, czy skorzystać z Limit Breaka, ale brzmi to co najmniej dziwnie.

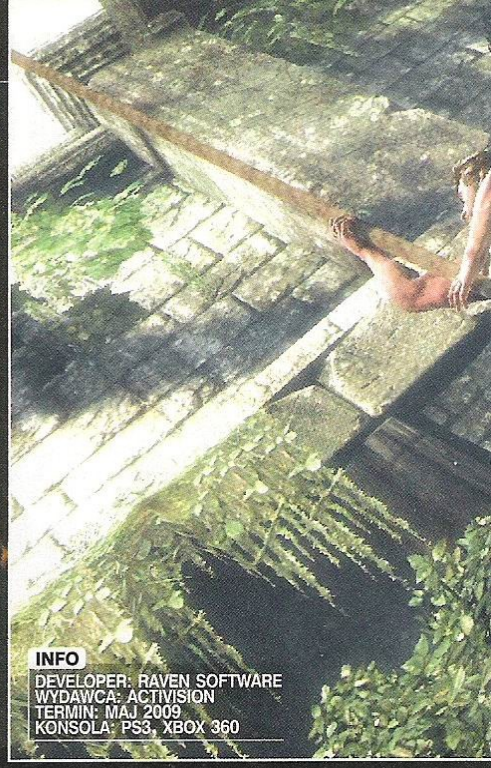
Walki będą odbywać się w systemie jeden na jednego, ale nie spodziewajcie się głębi jak w Virtua Fighter. Szykujcie się raczej na mieszankę Naruto i Dragon Ball – superszybkie wymiany ciosów, bieganie po ścianach, okładanie przeciwnika przez kilka sekund w powietrzu, a także ataki z daleka. Squall wystrzeli z Gunblade'a, Tidus kopnie w oponenta piłką od Blitzballa. W trakcie walki, gdy bohater zada lub otrzyma cios, będzie ładował się pasek EX. Gdy całkowicie się napełni, postać przejdzie w tryb EX, w którym użyje najmocniejszego ataku. Cloud na przykład zdemoluje przeciwnika przy pomocy Ultima Weapon.

□ Część plików będzie można zainstalować na karcie pamięci, żeby przyspieszyć doczytywanie plików. Gracze zdecydują ile miejsca chcą na nie przeznaczyć (245, 373 albo 528 MB).

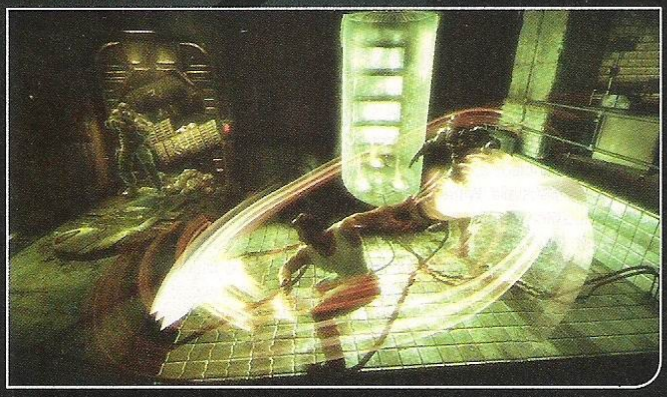
Po każdej walce gra wypłaci pewną liczbę punktów, za które będzie można kupić nowe stroje (Cloud dostanie ciuch z Advent Children, Sephiroth zdejmie koszulkę, jak pod koniec FFVII) oraz różnorakie przedmioty i filmiki. Square przygotowuje też bonusy, ale nie zdradza szczegółów. Trzeba będzie obserwować kalendarz w menu gry – poinformuje on, którego dnia można zdobyć więcej punktów doświadczenia lub odblokować niespodziankę. Dissidia zapowiada się na coś więcej niż prostą mordoklepkę z postaciami z Finali. Oby jak najszybciej dotarła do Europy. ■■

# X-MEN ORIGINS: WOLVERINE

## Fachowa skóra i pazury z adamantium



**INFO**
DEVELOPER: RAVEN SOFTWARE
WYDAWCA: ACTIVISION
TERMIN: MAJ 2009
KONSOLA: PS3, XBOX 360



□ Smugi, jak w Soulcaliburze. Wolverine nadawałby się do tego mordobicia.

□ Autorzy gry podpatrzyli, jak Kratos rozprawia się z przeciwnikami i doszli do wniosku, że gracz powinien mieć możliwość złapania i przytrzymania ofiary, zanim ją zabije.

Pierwsze dziesięciolecie dwudziestego pierwszego wieku zapamiętamy między innymi jako okres ogromnej popularności filmowych adaptacji przygód komiksowych superherosów. Nowoczesna technologia pomogła przedstawić te obdarzone nadludzkimi mocami postacie w przekonujący sposób. Sami widzowie wykazali większą niż dotychczas chęć oglądania filmów prostych, dostarczających szybką rozrywkę. Nie bez znaczenia jest również fakt, że pokolenie wychowane na PS one, N64 czy Saturnie, w końcu zaczęło na siebie zarabiać i mieć ochotę wydawać pieniądze na rozrywkę związaną z grami, komiksami i anime.

O ile jednak filmy na podstawie komiksów odnoszą ogromne sukcesy, w przypadku gier video nie jest aż tak różowo. Marvel: Ultimate Alliance czy X-Men Legends nie miały potencjału, by trafić do masowego odbiorcy. Co prawda udało się ciekawie pokazać Spider-Mana i Hulka w sandboxach z ich udziałem, ale zabrakło kolejnego kroku, by udało się osiągnąć sukces. Ich kontynuacje nie postawiły kropki nad i. Na dodatek obecna generacja ma własnych superherosów chociażby w Crackdownie, a lada dzień dołączą do nich bohaterowie Prototype i Infamous. Czy komiksowi twardziele nie mają czego szukać na konsolach?

### DRAPIEŻNIK NA WOLNOŚCI

Już niedługo na ekrany kin wejdzie film o jednym z najpopularniejszych nie-do-końca-anty-bohaterów komiksów Marvela. Mowa o Wolverine, w którego ponownie wcieli się Hugh Jackman. W tym samym czasie ukaże się gra mająca realną szansę być czymś więcej niż crapem na licencji. Chociażby dlatego, że prace nad nią rozpoczęto jeszcze zanim było jasne, czy film w ogóle zostanie nakręcony. Ekipa Raven (autorzy X-Men Legends) miała czas, by opracować i dopieścić system walki, a wydawca pompuje w ten projekt ogromne pieniądze. Do sesji mocapowej oraz nagrania dialogów zaproszono aktorów, a więc również Jackmana, którego umięśnione ciało przeniesione w wirtualny świat poddano jeszcze drobnemu liftingowi, by wyglądało bardziej drapieżnie.

Origins zapowiada się na grę, w której nie zabraknie sporej dawki brutalności, choć wydawca może spróbować ją złagodzić, żeby obniżyć próg wiekowy i trafić do młodszej publiki. Z drugiej strony gryzłoby się to z wizerunkiem bohatera oraz fabułą mającą pokazać jego mroczną przeszłość. Wolverine zawdzięcza swą popularność zwierzęcej naturze i instynktownemu, brutalnemu działaniu, na które nie mogą sobie pozwolić szlachetni herosi pokroju Spider-Mana. W końcu nie po to dysponuje zabójczymi ostrzami, żeby głaskać nimi przeciwników po plecach.

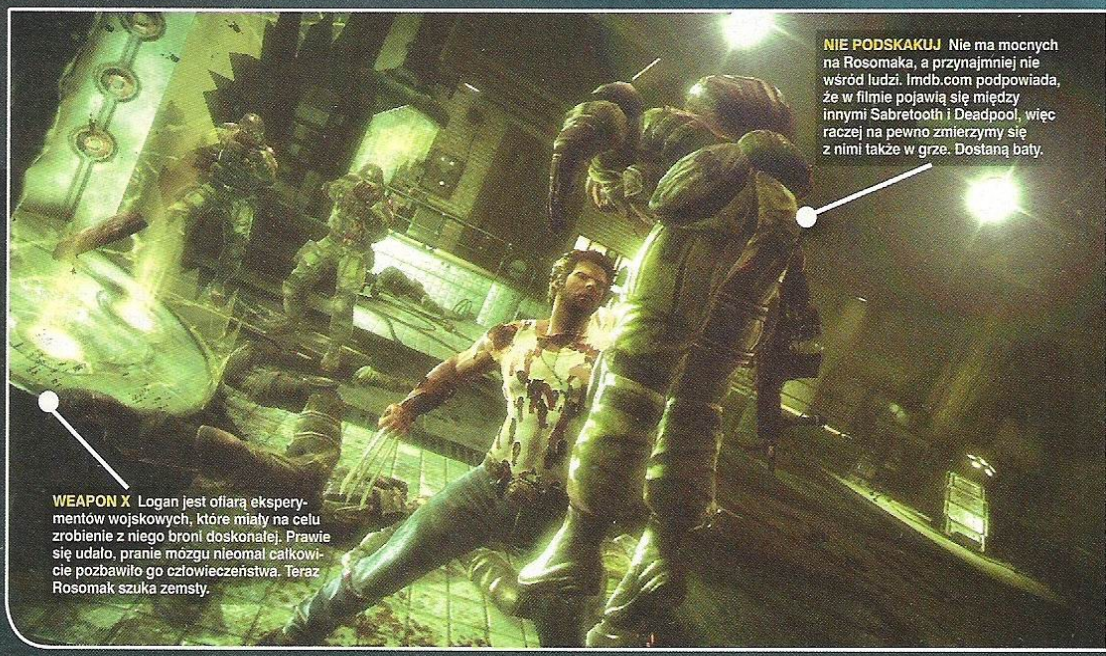
Niektóre misje przedstawione zostaną w formie retrospekcji. Zobaczymy między innymi jak Wolverine ucieka z laboratoriów Weapon X. Jego przeciwnikami będą głównie ludzie, z którymi rozprawi się z łatwością stosując kilka niezwykle widowiskowych ataków. Da się zalokować na ofierze i skoczyć w jej kierunku z ogromną prędkością i ostrzami gotowymi do rozerwania jej na strzępy. Będzie można również odbijać nadlatujące pociski, a także wskoczyć między grupkę nieszczęśników i jednym atakiem odciąć im nogi. Ała.

### MOCE MUTANTA

Walki będą szybkie, a sterowanie łatwe do opanowania. Podstawę stanowić mają dwa ataki (silny i lekki) oraz chwyt. Trzy przyciski na początek wystarczą, by obić przeciwnika, złapać go za gardło i rozciąć w pół. Można pokusić się o stwierdzenie, że system walki rozwinie to, co widzieliśmy w Ninja Gaiden 2. Ryu władał bronią podobną do pazurów Rosomaka i pozbawiał nią wrogów głów oraz kończyn.

Za dłuższe, bardziej mordercze kombinacje konsola wypłaci dużo punktów doświadczenia, które posłużą jako waluta przy zakupie nowych, brutalniejszych ataków oraz dodatkowych umiejętności. Chwilowe zwiększenie siły ciosów, czy przyspieszenie regeneracji będzie można aktywować w walce po przytrzymaniu prawego spustu i naciśnięciu odpowiedniego przycisku.

□ Wolverine nie boi się otwartej walki, kulom również się nie kłania, ale to nie oznacza, że będzie głupio wystawiać się na ostrzał. Raczej zaatakuje znienacka szybko pozbywając się zagrożenia. Kule nie tylko rozerwą jego ciało, zniszczą też ubranie. Rany szybko się zabliźnią. A co z porwaną koszulką?



**NIE PODSKAKUJ** Nie ma mocnych na Rosomaka, a przynajmniej nie wśród ludzi. Imdb.com podpowiada, że w filmie pojawią się między innymi Sabretooth i Deadpool, więc raczej na pewno zmierzymy się z nimi także w grze. Dostaną baty.

**WEAPON X** Logan jest ofiarą eksperymentów wojskowych, które miały na celu zrobienie z niego broni doskonałej. Prawie się udało, pranie mózgu nieomal całkowicie pozbawiło go człowieczeństwa. Teraz Rosomak szuka zemsty.

## NA WYSOKICH OBROTACH

Dwa wskaźniki określą stan zdrowia bohatera. Żeby zabić Logana przeciwnicy będą musieli zadać mu tyle obrażeń, by najpierw pozbawić go „tarczy" (health), a następnie wyzerować pasek życia (vitals). Oba zregenerują się, gdy bohater na chwilę zatrzyma się w bezpiecznym miejscu, przy czym vitals nie zacznie się odnawiać, dopóki wcześniej nie naładuje się health.

**NIEKTÓRE MISJE PRZEDSTAWIONE ZOSTANĄ W FORMIE RETROSPEKCJI. ZOBACZYMY MIĘDZY INNYMI JAK WOLVERINE UCIEKA Z LABORATORIÓW WEAPON X**

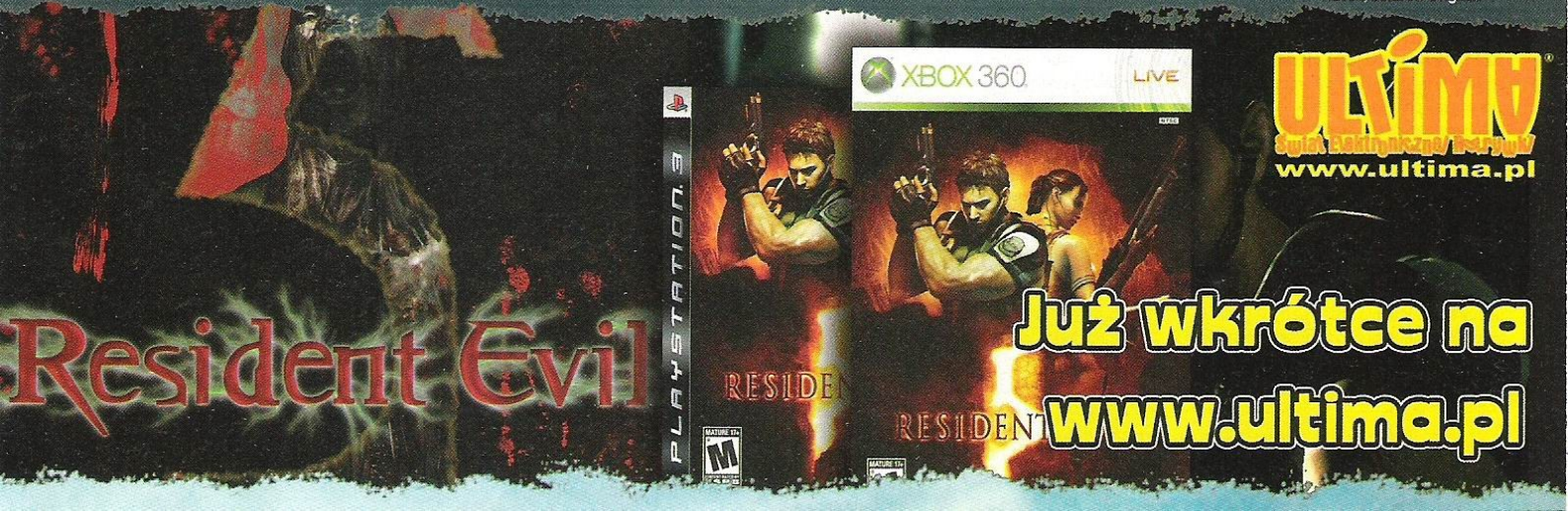
Moc regeneracji bohatera pozwoli mu przyjąć na klatę bardo dużą ilość ołowiu zanim zacznie mu to robić różnicę. Wolverine nie będzie nieśmiertelny, choć testowano również takie rozwiązanie. Nie przyjęło się, bo znacznie ułatwiało walki, a przez to gra szybko stawała się nudna. Po co szukać nowej taktyki ataku, skoro nie trzeba przejmować się śmiercią, więc można zaatakować przeciwnika od przodu?

Ciało Wolverine'a zbudowane będzie z kilku warstw. Skóra, mięśnie, całe płaty mięsa oderwą się, gdy zostanie postrzelony. Strzał z shotguna z bliskiej odległości zrobi Wolviemu wielką dziurę w klatce piersiowej. Po chwili zacznie się ona zasklepiać, co będzie można obejrzeć z bliska odpowiednio ustawiając kamerę. Szybka regeneracja to cholernie przydatna rzecz, zwłaszcza dla superbohatera.

Przed monotonią uchronią krótkie misje zręcznościowe. Spadający z ogromnej wysokości bohater będzie musiał korygować tor lotu, by nie wpaść w wirniki lecących poniżej helikopterów. Nie zabraknie również walk z bossami. Logan zmierzy się z Sentinelem – maszyną stworzoną do zabijania mutantów. Ten nierówny pojedynek zostanie podzielony na kilka części. Najpierw trzeba będzie unikać morderczej wiązki energii mogącej spopielić bohatera oraz uważać, by nie dać się zdeptać potężną stalową stopą. Akcja przeniesie się w powietrze, gdy już uda się wmanewrować przeciwnika na przewody wysokiego napięcia. Bohater spróbuje wspiąć się po cielsku robota (QTE) aż do jego słabego punktu, który namierzy korzystając z wyostrzonych zmysłów.

Brzmi interesująco. Tak bardzo, że chętnie już dzisiaj sprawdzilibyśmy Origins w akcji. Na screenach wygląda nieźle, jeśli będzie szybka i tak przystępna, jak God of War, może okazać się jedną z ciekawszych gier na licencji filmowej, jakie do tej pory się ukazały. ■■

□ Wolverine jest najpopularniejszym ze wszystkich X-Menów, a przynajmniej można odnieść takie wrażenie patrząc, jak dużo uwagi poświęcają mu producenci gier i filmów. Nie bez powodu właśnie ten bohater jako pierwszy doczekał się własnego spin-offu kinowej trylogii X-Men. Jest także jedynym z uczniów Xaviera, który wystąpił w każdym filmie i grze poświęconej mutantom Marvela. Mało tego, tylko on doczekał się własnej gry. X2: Wolverine's Revenge (N+ 54, ocena 6), w której głosu użyczył mu Mark Hamill. Także redakcja N+ uwielbia tę postać, choć Miela kręci Dark Phoenix. Lubi chłopak gorące laski... Wolvie był również jednym z głównych bohaterów gry Marvel Ultimate Alliance (obok Spideya, Thora i Kapitana Ameryki) stworzonej przez Raven, autorów Origins.



# NA HORYZONCIE

## NADCIĄGA WIĘCEJ GIER NIŻ JESTEŚCIE W STANIE OGRAĆ

### EAT LEAD THE RETURN OF MATT HAZARD

Konsola: **Xbox 360, PlayStation 3**
Wydawca: **D3 Publisher**
Developer: **Vicious Cycle**

W wirtualnym świecie Eat Lead ludzie grają w gry, w których występuje Matt Hazard. Matt był popularny w latach 80., gdy na rynku rządziły ośmiobitowe konsole. Nic nie trwa wiecznie, branża poszła naprzód, nikt już nie chciał gier ze starym bohaterem. Hazard myślał, że to koniec jego kariery, jednak niespodziewanie dostał propozycję wystąpienia w nowoczesnej strzelaninie. Przyjmując rolę nie mógł przypuszczać, że to pułapka i grozi mu śmiertelne niebezpieczeństwo...
Na pierwszy rzut oka Eat Lead to strzelanina TPP w stylu Gears of War, z obowiązkowym systemem ukrywania się za osłonami. Matt będzie walczył z zombiakami, kowbojami, kosmitami i wielkimi bossami. Miał już z nimi nieprzyjemność walczyć w grach, w których kiedyś występował, a teraz starzy wrogowie pragną zemsty. Autorzy Eat Lead chcą ponabijać się z gier i graczy. Oby tylko przygody Matta Hazarda nie okazały się niesmacznym żartem. ■

### SUPERCAR CHALLENGE

Konsola: **PlayStation 3**
Wydawca: **System 3**
Developer: **Eutechnyx**

Nadchodzi nieformalna kontynuacja Ferrari Challenge. Tym razem autorzy nie ograniczą się do samochodów jednej marki, co bardzo nas cieszy. Ich poprzedni tytuł był niezły (otrzymał w N+ ocenę 6.5), ale trochę mu brakowało, by zachwycić. W Supercar Challenge do wyboru będzie czterdzieści samochodów. Niewiele w porównaniu z Forza Motorsport i Gran Turismo, ale po co komu pięćset słabych furek, skoro można zamiast nich dać kilkadziesiąt demonów prędkości? Kolejne auta pojawią się w internetowych dodatkach. Ferrari Challenge było odrobinę zbyt hardcore'owe, prowadzenie samochodów wymagało nie lada umiejętności. W Supercar pojawią się tryby Arcade i Assist, którymi pobawią się nawet niedzielni kierowcy radośnie odbijając się od ścian, a hamowanie zrzucając na barki konsoli. Dla prawdziwych mężczyzn przygotowany zostanie realistyczny tryb Simulation. Dobrych ścigałek nigdy za wiele. Czekamy. ■

### S.O.S. THE FINAL ESCAPE 3 (DISASTER REPORT 3)

Konsola: **PSP**
Wydawca: **Irem**
Developer: **Irem**

Trzecia część nietypowej przygodówki ukaże się po raz pierwszy na PSP. Czy to kolejny sygnał, że czas PlayStation 2 dobiegł końca? Zabawa w S.O.S. The Final Escape zawsze polega na tym, by uciec z miasta dotkniętego klęskami żywiołowymi. Nie inaczej będzie w przypadku „trójki". Dwójka bohaterów, Naoki i Saki (nawet po wyglądzie nie odgadniecie, czy któreś z nich jest chłopakiem) będzie próbowała wydostać się z Central Island, która z niewiadomych powodów nagle stanie się najniebezpieczniejszym miejscem na Ziemi. Czekają na nich takie niespodzianki, jak zalane wodą pomieszczenia, z których nie da się wyjść, walące się na głowę stropy w tunelach, autobusy wpadające w poślizg, rozbijające się i stające w płomieniach, i wiele innych nieprzyjemności. Trzeba będzie kontrolować poziom stresu, by zbytnio nie wzrósł, bo może to grozić utratą zdrowia. Gra zaoferuje opcję zabawy w multiplayerze dla maksymalnie czterech osób. ■

### BLOOD OF BAHAMUT

Konsola: **NDS**
Wydawca: **Square Enix**
Developer: **Think and Feel**

Square Enix coraz częściej wydaje nowe gry, które w tytułach nie mają słów „final", „dragon", „fantasy" oraz „quest". Szkoda jednak, że wciąż skupiają się głównie na jRPG, ale niech im będzie. W Blood of Bahamuth mieszkańcy krainy Altail muszą walczyć z wielkimi, wkurzonymi bestiami. Nic dziwnego, że się zdenerwowały. Grzecznie sobie spały, a ludzie, chyba zupełnie nieświadomi ich istnienia, wybudowali im na grzbietach miasta. Siedmiu śmiałków stanie do walki z gigantami, przy czym drużyna będzie składać się z maks czterech bohaterów. Okazji do wykazania się nie zabraknie, producent przygotowuje aż sto trzydzieści misji. Sterowanie ma być maksymalnie uproszczone, by nawet niedoświadczeni gracze poradzili sobie z ogromnymi przeciwnikami. O ich wielkości niech świadczy fakt, że na grzbiecie jednego z nich mieszkało aż sto tysięcy osób! Nad tą oryginalną grą pracują ludzie odpowiedzialni między innymi za FFXII: Revenant Wings. ■

### KINGDOM UNDER FIRE 2

Konsola: **Xbox 360**
Wydawca: **-**
Developer: **Phantagram / Blueside**

Developerzy mają dziwne problemy z numeracją gier. Na pierwszym Xboksie ukazały się dwie części Kingdom Under Fire, na PC i X360 po jednej, a w tym roku pojawi się kolejna na X360 zatytułowana KUF2 (czemu nie 5?). Seria znana jest z łączenia elementów siekanki w stylu Dynasty Warriors z RTSem. Oprócz takich niespodzianek, jak nowa frakcja i większe pola bitew, autorzy przygotowują sieciowy tryb zabawy. Autorzy dumnie chwalą się, że to pierwsza w historii MMOARTS, czyli sieciowy action-RTS. A jak to w strategiach czasu rzeczywistego bywa, nie może zabraknąć twierdz oraz ciężkiego sprzętu służącego do ich zdobywania. Serwery obsłużą tysiące graczy, ale w bitwach równocześnie weźmie udział maksymalnie sześć osób. Da się założyć gildie, walczyć z NPCami, budować twierdze. Za granie online trzeba będzie zapłacić, choć jeszcze nie zostało ustalone, czy zostanie wprowadzony abonament. ■

### THE PUNISHER: NO MERCY

Konsola: **PS3**
Wydawca: **Sony**
Developer: **Zen Studios**

Najnowsze przygody brutalnego mściciela Franka Castle będą strzelaniną FPP nastawiona na walkę w sieci i ukażą się wyłącznie na PlayStation Network. No Mercy powstaje na silniku Unreal Engine 3, więc na pewno nie będzie słabo wyglądać. Oprócz Punishera zagramy takimi przyjemniaczkami, jak Jigsaw, Barracuda i Bushwacker. Miłośnicy uniwersum komiksów Marvela znajdą tu swoje ulubione postacie, nieoświeceni pozostaną zapewne przy Franku. Przed walką będzie można wybrać dwie umiejętności specjalne. To nic innego, jak odmiana systemu klas i perków. Maksymalnie jednocześnie zagra osiem osób w tradycyjnych trybach deathmach, jeden przeciwko wielu, capture the flag i kilku innych. Na premierę gry przygotowane zostaną tylko cztery mapy, bo producent nie chciałby zmuszać graczy do ściągania z PSN paczki większej niż 1GB. No Mercy będzie grą dla dorosłych. ■

### READY 2 RUMBLE REVOLUTION

Konsola: **Wii**
Wydawca: **Atari**
Developer: **Aki Corporation**

Komiksowy, arcade'owy boks zmierza na konsolę Nintendo. Wśród walczących znajdą się takie gwiazdy, jak Brad Pitt, Shaun White, Will Ferrel, Jack Black, czy Simon Cowell. Oczywiście ich wygląd zostanie odpowiednio zmodyfikowany, żeby pasował do luźnego klimatu gry. Będzie można stworzyć własnego wojownika, a następnie trochę go podszkolić i poprawić jego statystyki w trybie Championship Mode. Trenowanie polegać ma na zaliczaniu mini-gier. Aby uzyskać dostęp do wszystkich wojowników trzeba będzie pokonać ich w walce. Ready 2 Rumble nie przypadnie Wam do gustu, jeśli nie lubiliście „boksu" w Wii Sports. Zastosowany zostanie ten sam „system" wyprowadzania ciosów, czyli radosne machanie wiilotem i gruchą bez ładu i składu. Konsola i tak nie potrafi poprawnie odczytać gwałtownych, krótkich, często powtarzanych ruchów. Rewelacji nie będzie, ale dobrze, że Atari interesuje się również Wii. ■

### RISEN

Konsola: **Xbox 360**
Wydawca: **Koch Media**
Developer: **Piranha Bytes**

Znamy pierwszego kandydata do utonięcia w zalewie przyszłorocznych świątecznych hitów. To erpeg od twórców Gothic. Niemieckie klasyczne RPG kompletnie do nas nie trafiają, być może konsolowcy nie są fanami tego typu gier. Chociaż nadchodzący wielkimi krokami Sacred 2 prezentuje się nawet, nawet. Może z Risen nie będzie aż tak źle?
Gra skierowana będzie do dorosłego odbiorcy (ach tak?!). Decyzje podjęte w trakcie rozgrywki wpłyną na rozwój fabuły, a uproszczone sterowanie ma przypaść do gustu zarówno hardcore'owcom, jak i osobom lubiącym czasami popykać na konsoli. Świat gry wielkością nie będzie ustępować temu z Sacred 2. Spotkamy wielu NPC, wykonamy questy... Wystarczy! Konkretów brak, a na piarowy bełkot szkoda miejsca. Risen będzie kolejnym pecetowym erpegiem szukającym szczęścia na konsolach. Może mu się uda, my jednak wolelibyśmy Diablo 3. ■

- zamówienia powyżej 300zł - wysyłka GRATIS!
- ponad 5000 produktów w ofercie
- gry, konsolki, pamięci Flash, mp3/mp4...
- wysyłkowa WYMIANA GIER na konsole

TEl. (71) 374 26 17

http://sklepgekon.pl

WROCŁAW, pl.Nowy Targ 28

GEKON warkot

NIEDZIELA 15:00

91,6 FM

# "GEKONI WARKOT"

nowa audycja o grach na konsole
Słuchaj nas w każdą niedzielę o godz.15
w Akademickim Radiu LUZ (radioluz.pwr.wroc.pl).

**Sony PlayStation 3 (NOWA) 80-250GB**

od 1345zł

Konsola najnowszej generacji o niespotykanych dotąd możliwościach. Zestaw zawiera konsolę, bezprzewodowy kontroler, okablowanie.

**Microsoft Xbox 360 (NOWY)**

od 645zł

konsola, pad bezprzewodowy, kabel do TV, dysk twardy lub karta pamięci, 3 lata gwar. Microsoft. Dostępne wersje: Arcade, Premium, Elite. Technologia 65nm.

**Nintendo Wii + gra**

895zł

Zestaw zawiera konsolę, 2 kontrolery (Nunchuck + Wii-lot), gry Wii-sports, zasilacz, odbiornik IR.

**Sony PSP Slim&Lite 2000/3000**

od 575zł

konsola, ładowarka, akumulator Wbudowane wyjście do TV, interfejs WiFi, czytnik pyt UMD, współpracuje z pamięciami Flash MS PRO Duo.

**Nintendo Dual Screen Lite (różne kolory)**

od 495zł

Lżejszy o 40% od poprzednika, mocniejsze podświetlenie LCD, dotykowy ekran, nowe wzornictwo a'la iPod!

## PC

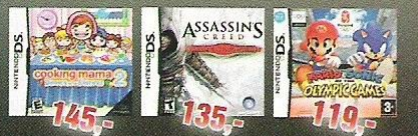
## PS2

## PS3

## XBOX 360

## PSP

## NDS




## MULTIMEDIA

## AKCESORIA

Ogłoszenie nie stanowi oferty handlowej w myśl przepisów Kodeksu Cywilnego. Regulamin sklepu znajduje się na stronie internetowej.

## GADAJĄCE GŁOWĄ

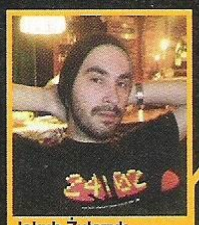
„Szczerze doceniam fakt, że krytycy mają odmienne zdanie na temat czegoś tak innowacyjnego, jak Wii Music – to tylko dowodzi jak odmiennym i nowatorskim jest produktem. **Osobiście mam nadzieję, że Wii Music wywrze kiedyś wielki wpływ na to, jak ludzie postrzegają muzykę."** – nadal wielki, acz nieco w ostatnich latach zmalały Shigeru Miyamoto ostatnio spędza chyba za dużo czasu w grzybowym królestwie.

„Po prostu dzieliłem się pozytywnymi odczuciami. To nie był zabieg marketingowy, zwyczajnie podjarałem się świetną grafiką i podzieliłem się tym z resztą świata. **Nie zyskam NICZEGO, jeśli God of War 3 odniesie sukces.** Kurde, gdyby gra okazała się kitem – co oczywiście się nie stanie, ale GDYBY – nieźle wpłynęłoby to na moją reputację. Ludzie mówiliby: **No tak, Jaffe odchodzi i co się dzieje? Gierka schodzi na psy."** – David Jaffe broni się zaciekle przed niespodziewanym nawałem krytyki dotyczącej jego (bardzo) entuzjastycznej oceny trailera GoW3.

„Prawda jest taka, że obecnie pracujemy nad wersją na PS3 i robimy wszystko, co w naszej mocy, żeby maksymalnie wykorzystać jej moc. Dopiero potem zajmiemy się konwersją na X360 i zoptymalizujemy pod jego kątem nasz produkt. **Nie ma mowy o spadku jakości wywołanym wydaniem gry na obie konsole."** – producent Final Fantasy XIII Yoshinori Kitase niniejszym rozpoczyna kopanie dyplomatycznych zasieków przed nadciągającym szturmem fanbojów Sony.

**„Dla mnie Home wygląda jak Second Life dla hardkorowych graczy.** Nie wydaje mi się, żeby poszerzał on docelową grupę odbiorców. Kiedy po raz pierwszy go zaprezentowano, mógł uchodzić za innowację, ale minęło już ładnych parę lat i teraz mamy do czynienia z technologią z 2005 roku przeniesioną w rok 2008. **Nie sądzę, żeby ludzie właśnie tego chcieli."** – Aaron Greenberg, szef zarządzania produktami Microsoftu, w bardzo subtelny sposób, jak przystało na konkurenta, dissuje sieciową atrakcję Sony.

„To nie ma sensu. **Oznaczenia wiekowe nie informują, że te gry nie są dla dzieci – wszyscy dobrze o tym wiedzą.** Zamiast tego, w praktyce uniemożliwiają zaistnienie grom dla dorosłych. **Nie zgadzamy się z tym, podobnie jak rzesza dojrzałych klientów zainteresowanych ofertą złożoną z gier zawierających seks, narkotyki i wulgaryzmy.** A ponieważ w obecnych warunkach nasze gry i inne im podobne nie mogą być sprzedawane na szeroką skalę, chcemy zapoczątkować zupełnie nową gałąź przemysłu, żeby dotrzeć z naszymi produktami do klientów" – szef firmy D-Dub, zajmującej się produkcją grywalnych pornoli, czuje się uciskany przez producentów konsol, niechętnych produkcjom z oznaczeniem Adults Only. Zapomina przy okazji, że hiciorów z Ronem „The Hedgehog" Jeremym także nie uświadczymy w najbliższym multipleksie.




# OSTATNI LEVEL

## Zryte gry

Wczytałem się w zapowiedzi nadchodzących w 2009 roku gier i przy opisie jednej z nich dopadło mnie, i nie chciało już potem puścić świetne zdanie: „stanowczo za mało jest gier porąbanych". Jaka to jest „zryta i porąbana" gra? O definicję trudno – w każdym razie, każdy gracz czuje podświadomie, o co chodzi. Zryta gra może mieć miejsce w każdym gatunku, w każdej konwencji, na każdej platformie, a jeśli odrzucając nasze głębokie przeczucie, że coś jest „zryte", pokusimy się o ścisłe wytłumaczenie, trzeba byłoby stwierdzić, że jest to gra, której sam rdzeń opiera się na czymś tak głupim, absurdalnym i niedorzecznym, że to nie mogłoby w ogóle wypalić. A jednak wypala, i dlatego uważamy, że znakomite są gry o przygodach superbohatera – dżdżownicy, plastelinowego neurotyka w świecie rządzonym przez plastelinowego tyrana, czy gra polegająca na turlaniu kulki, do której przylepiają się przeróżne przedmioty – od pinezki po wieżowiec.

Oczywiście, że gier zrytych jest za mało – a co ciekawe, kilka z takich tytułów zapowiedzianych jest na przyszły rok, i gdy już wrócę do pełnowymiarowego, czynnego grania, na pewno będę musiał je sprawdzić. Czyli na przykład strategię Stalin versus Martians, na którą pomysł jest tak cudownie głupi, a do tego tak świetnie grywalny (zero ekonomii, budynków – czysta nawalanka i zbieranie power-upów), że proporcja tzw. miodu i głupoty będzie porównywalna z Wormsami. Na mojej liście znalazły się też chociażby Crayons Psychic Deluxe, która jest symulacją... malowania kredkami świecowymi, czy nowa gra autora genialnego Psychonauts, czyli Brutal Legends. Na to ostatnie cieszę się poczwórnie, bo niewiele słyszałem lepszych pomysłów na grę komputerową – wyobraźcie sobie epopeję dziejącą się w świecie najbardziej tandetnych metalowych okładek spod znaku Manowar, której głównym bohaterem jest uzbrojony w topór włochaty mięśniak z paskiem, na którym klamrą jest klasyczne logo zespołu Motorhead. No i ilość krwi i flaków, przy której „Martwica mózgu" będzie wyglądać jak „Daleko od szosy" bądź „Ptaki ciernistych krzewów". Porytą grą, chociaż pewnie w zupełnie inny sposób, będzie Batman: Arkham Asylum, oparty (mam przynajmniej taką nadzieję) na dogłębnie niepokojącym komiksie spółki Grant Morrison / Dave McKean o tym samym tytule. O komiksie zrobiło się ostatnio znowu głośno, gdyż jego lekturę zafundował sobie w trakcie przygotowywania się do roli Jokera świętej pamięci Heath Ledger. Po lekturze trudno nie stwierdzić, że idea Jokera z „Dark Knight" zrodziła się też w tamtym komiksie; a jeśli gra ma kontynuować tę szlachetną linię Batmana, jako opowieści głównie dla dorosłych, spodziewałbym się przejażdżki na miarę Silent Hill. Swoją drogą, głos w grze będzie podkładał nikt inny, tylko Mark 'Luke Skywalker' Hamill, który swojego głosu użyczał też w animowanej serii o Batmanie.

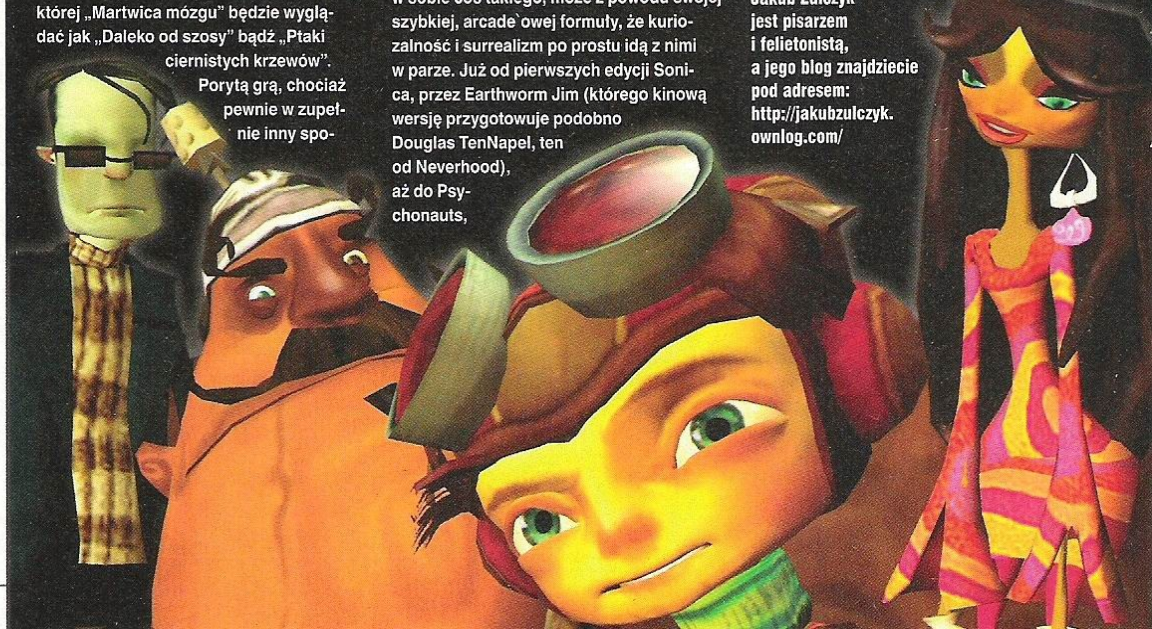
Dużo zrytości zapowiada się w graniu na przyszły rok, ale popieprzone gry mają też swoją piękną, długą tradycję. Krążą pogłoski, że może powstanie animowany film na podstawie gry Neverhood, której większość z Was może nie pamiętać, bo rzecz powstała równo 12 lat temu, czyli mniej więcej w tym okresie, kiedy Duke Nukem 3D. Jednak przygody plastelinowego stwora w jeszcze dziwniejszym od niego samego świecie, z masą nierozwiązywalnych łamigłówek, w którym rządził ohydny tyran Klogg i z masą postaci typu Wielki Robot Bil, są klasą popieprzenia same w sobie. Co ciekawe, dzięki zastosowaniu nigdy nie powtórzonej w grach komputerowych techniki plastelinowej animacji (nie licząc sequela Neverhood, czyli platformówki Skullmonkeys), Neverhood jest grą, która bardzo dzielnie, również graficznie, zniosła próbę czasu.

A propos Skullmonkeys, w niewielu gatunkach gier poziom zrycia jest aż tak głęboki, jak w platformówkach. Te gry mają w sobie coś takiego, może z powodu swojej szybkiej, arcade'owej formuły, że kuriozalność i surrealizm po prostu idą z nimi w parze. Już od pierwszych edycji Sonica, przez Earthworm Jim (którego kinową wersję przygotowuje podobno Douglas TenNapel, ten od Neverhood), aż do Psychonauts, w zręczności ówkach jesteśmy atakowani coraz większą, szybszą, i mocniejszą kanonadą najmocniej absurdalnych obrazów, jakie jest w stanie wygenerować ludzkość. Przypomnijcie sobie chociażby levele w Sly Cooper, czy ludzika, który musiał nosić na głowie czapkę z folii śniadaniowej, bo inaczej jego psycho-fale spaliłyby mózgi wszystkich jego kolegów w Psychonauts.

Jednak owo zrycie, posmak surrealizmu, coś chorego, uwidacznia się oczywiście w innych rodzajach gier. Jednym z najjaskrawszych przykładów tegoż jest przerysowana i bezsensowna przemoc, a mało która gra oferowała tej przemocy tyle, co znana pewnie niektórym czytelnikom Neo Plus strzelanina Postal. Wracając może na koniec do premier, właśnie nadchodzi trzecia część tej gry – ja widziałem jeden screenshot, w którym bohater stoi naprzeciwko jakiegoś wielkiego, białego, nadmuchiwanego zwierzęcia. Mało kto wie, swoją drogą, że powstał film na podstawie tej gry – to zresztą zastanawiające, jak często w tym felietonie „zryte" gry i filmy chodzą za rękę. Reżyserem tego filmu jest niejaki Uwe Boll, który wyreżyserował także takie filmy, jak „Bloodrayne", czy „Seed", i jest jednym z najgorszych reżyserów wszech czasów – tak twierdzi przynajmniej „The Guardian", który zamieścił w internecie petycję proszącą go o zaprzestanie dalszej twórczej działalności. Zanim jednak Boll przestanie robić filmy, swoim skromnym, felietonistycznym głosem proponuję mu ekranizację Manhunta – jednej z najbardziej zrytych gier, w jakie miałem okazję grać. Kończąc temat zrytych gier – czy ktoś z Was grał w Manhunta na Wii? Bo już sam pomysł wydaje mi się tak zryty... Ale to może niech będzie zajawka tematu następnego felietonu. ■

**OCZYWIŚCIE, ŻE GIER ZRYTYCH JEST ZA MAŁO – A CO CIEKAWE, KILKA Z TAKICH TYTUŁÓW ZAPOWIEDZIANYCH JEST NA PRZYSZŁY ROK, I GDY JUŻ WRÓCĘ DO PEŁNOWYMIAROWEGO GRANIA, BĘDĘ MUSIAŁ JE SPRAWDZIĆ**

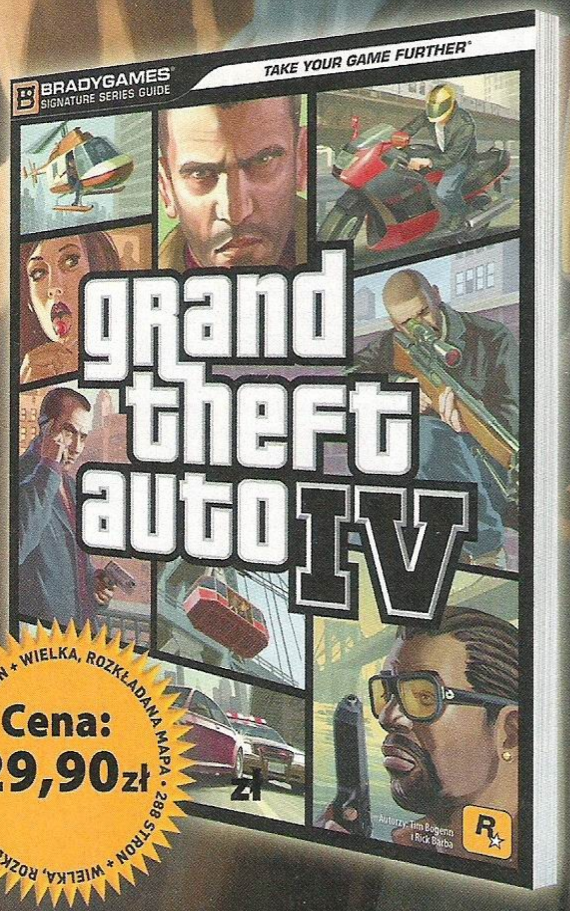
**Jakub Żulczyk jest pisarzem i felietonistą, a jego blog znajdziecie pod adresem: http://jakubzulczyk.ownlog.com/**



# Ekskluzywne wydanie poradnika do najbardziej wyczekiwanej gry wszech czasów!

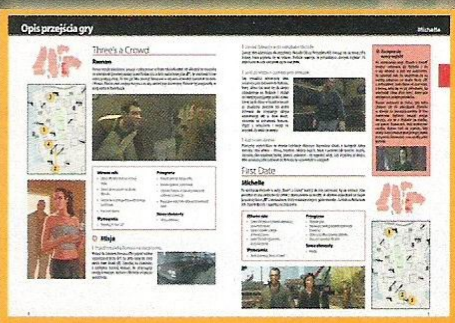
# wszystko o GTA IV!

## Wszystkie misje krok po kroku!




Cena: 29,90 zł

288 STRON + WIELKA, ROZKŁADANA MAPA




### MISJE

Mapy i strategie przejścia wszystkich misji fabuły – do tego pełne wyjaśnienie misji: Vigilante, Car Thefts, Most Wanted, przyjaźnie, bohaterowie poboczni i wiele innych rzeczy niezbędnych, by przejść grę na 100 procent.

### MAPY

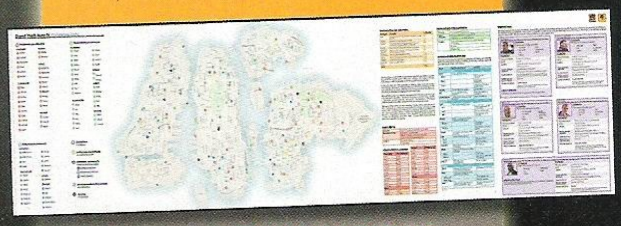
Zdobądź apteczki, kamizelki kuloodporne i broń niezależnie od tego, gdzie jesteś w Liberty City. Nasze mapy pokazują, gdzie je znajdziesz w każdej z misji. Zdobycze, przedmioty kolekcjonerskie, ciekawe miejsca – wszystko czego trzeba i gdziekolwiek trzeba znajduje się specjalnym dziale map.

### TAJEMNICE

Rozbudowany zbiór map i opisów odkrywa dokładne położenie wszystkich USJ i „ukrytych przesyłek" w Liberty City.

### MULTIPLAYER

Kiedy jesteś już gotów przenieść swą grę do sieci, idź uzbrojony w unikatowe wskazówki i taktyki do każdego z trybów gry.



### ROZKŁADANA MAPA!

Ogromna mapa Liberty City, na której zaznaczono miejsca i wszystkie dodatkowe fuchy. A na drugiej stronie – plakat!

## W sprzedaży już 25 listopada!

**Oficjalny poradnik BradyGames do GTA IV, pierwszy w Polsce. Poradnik jest kompletny, zawiera: opis przejścia wątku głównego, wszystkie misje poboczne, wszystkie misje tajne, wszystkie postacie. Każdy z elementów jest ilustrowany mapami oraz screenami.**

www.rockstargames.com

www.bradygames.com

© 2006-2008 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar North, the R★ logo, Grand Theft Auto and the Grand Theft Auto logo are trademarks and/or registered trademarks of the Take-Two Interactive Software, Inc. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All Rights Reserved. No identification or similarity to actual persons (living or dead) or to actual events is intended or should be inferred. Any resemblance is coincidental. The makers and publishers of this videogame do not in any way endorse, condone or encourage this kind of behavior. Product names are the trademarks of their respective owners, and not of Rockstar Games, Inc., and are included for entertainment purposes only. No product, person or establishment appearing or mentioned in this game has endorsed this game or any of the actions described or displayed herein or is in any way associated with Rockstar Games, Inc.

# HALO 3 ODST

## „NIE PODJĘLIBYŚMY SIĘ TWORZENIA GRY, O KTÓREJ WIEDZIELIBYŚMY, ŻE NIE BĘDZIE WSPANIAŁA" – JOSEPH STAREN, REŻYSER KREATYWNY I SCENARZYSTA HALO 3: ODST

Napisać, że trylogia Halo, to jeden z kamieni milowych w branży gier video, byłoby zbyt banalne. To kulturowy fenomen, być może większy nawet niż seria Grand Theft Auto, jeśli spojrzeć na ogromną popularność gry amerykańskiego studia Bungie, będącej przecież „tylko" strzelaniną z akcją ukazaną z perspektywy pierwszej osoby. To nie „symulator" złodzieja z wielkim, tętniącym życiem światem, w którym można robić dziesiątki rzeczy niezwiązanych z celem misji. A jednak zmieniła ona oblicze gier video na zawsze, udowadniając, że FPSy, to coś więcej niż bezmyślna rzeźnia, przykładając się w znacznym stopniu do popularyzacji tego gatunku na konsolach, a dla wielu graczy stając się nową religią. Teraz Bungie poddaje ich wiarę najtrudniejszej próbie tworząc dodatek do trzeciej części trylogii, który w wielu miejscach totalnie różni się od oryginalnych przygód Master Chiefa.

### NOWE POMYSŁY

Nazywanie Halo 3: ODST (wcześniej Halo 3: Recon) „dodatkiem" jest niewłaściwe. To osobna gra w stylu Ratchet & Clank: Quest for Booty, do odpalenia której nie potrzeba podstawowej wersji H3. W odróżnieniu od przygód wesołego Lombaxa, nie będzie sprzedawana jako DLC, a ukaże się tradycyjnie na płycie i trafi do sklepów pod koniec przyszłego roku. Cena jest na razie nieznana, ale można spodziewać się, że będzie niższa niż w przypadku „pełnych" gier. Kampania w ODST ma wystarczyć na mniej więcej pięć godzin zabawy, więc Bungie nie chciałoby zmuszać fanów do płacenia za nią, jak za normalny produkt.

Do stworzenia gry twórców serii skłoniło kilka czynników. Jednym z nich są naturalnie pieniądze, Microsoft zapłaci dużo, by na Xboxa 360 ukazało się kolejne Halo. Wydaje się jednak, że dla Bungie kasa nie odgrywa ważnej roli. Potraktowali to jak okazję do spełnienia wielu próśb fanów, a jednocześnie próbę stworzenia czegoś innego niż to, czym zajmowali się przez niemal dekadę.

Zaczęło się od prostego pomysłu. Nowe Halo nie miało być zwykłym dodatkiem, czyli pakietem bonusowych misji. Chodziło raczej o pokazanie nowej historii – krótkiej, ale opowiedzianej od początku do końca. Najlepiej takiej, która najbardziej interesowała fanów. Padło na wydarzenia na Ziemi w mieście New Mombassa (już po tym, jak Master Chief opuścił je wyruszając na Delta Halo), a więc na jeden z najważniejszych rozdziałów wojny ludzi z Covenantami pokazujący rozpaczliwą walkę z kosmitami na naszej rodzimej planecie. Oznaczało to jednak, że w grze nie pojawi się najsłynniejszy zakuty w pancerz człowiek, którego twarzy nikt nigdy nie widział.

Bungie wcale nie chciało zrezygnować z ulubionego bohatera, ale nie było innej opcji. Twórcy serii mówią, że nie chcą opowiadać krótkich historii o Master Chiefie ani nawet o Arbitrze, więc jeśli mieli stworzyć grę na maksymalnie pięć godzin, musieli poszukać nowych bohaterów. Najpopularniejsi wśród fanów są żołnierze ODST (Orbital Drop Shock Trooper) zwani również Hell Jumpers – po więcej informacji na ich temat odsyłam do ramki. Ich pancerze i zasłaniające twarz hełmy trochę przypominają Master Chiefa, ale nikt nie da się nabrać. MC to ikona, jest rozpoznawalny na całym świecie, a w krajach bardziej rozwiniętych nawet ludzie niezbyt interesujący się grami wiedzą, kim jest ten zakuty w zbroję koleżka. Halo bez niego musi być inne, ale czy fani są w stanie to przełknąć?

### NOWY CHARAKTER

Akcja gry toczyć się będzie w New Mombasa w trakcie wydarzeń z Halo 2. W momencie, gdy żołnierze ODST zostają wystrzeleni ze statku kosmicznego w jednoosobowych, zdalnie sterowanych kapsułach HEV (Human Entry Vehicles) w stronę Ziemi, Prophet of Regret szykuje się do ucieczki, w trakcie której miasto zostanie niemal całkowicie zniszczone. Gracze obejrzą te wydarzenia podczas interaktywnej scenki przerywnikowej z perspektywy nowego członka ekipy, nazywanego przez bardziej doświadczonych kolegów po prostu Rookie (Żółtodziób). Jak na nowego przystało, Rookie nie ma zbyt wiele szczęścia – jego kapsuła zbacza z kursu i uderza w ziemię z takim impetem, że bohater traci przytomność na sześć godzin. Gdy w końcu się budzi, trwa noc, nieliczne latarnie rozświetlają mrok, a w pobliżu nie widać towarzyszy. Opuszczone ulice są ciemne i ciche, ale gdzieś tam czai się niebezpieczeństwo.

**NAZYWANIE HALO 3: ODST (WCZEŚNIEJ HALO 3: RECON) „DODATKIEM" JEST NIEWŁAŚCIWE. TO OSOBNA GRA, DO ODPALENIA KTÓREJ NIE POTRZEBA PODSTAWOWEJ WERSJI HALO 3**

## 'MYTHIC' MAP PACK CZYLI NOWE WYZWANIA W MULTIPLAYERZE

**Z całym szacunkiem dla nieprzeciętnej fabuły opowiedzianej w trylogii przygód Master Chiefa (i rozwiniętej w kilku książkach), Halo to przede wszystkim genialny multiplayer. Codziennie około siedemset tysięcy osób loguje się do Xbox Live, żeby postrzelać online w H3. Nie może zabraknąć tego trybu w nadchodzącym „dodatku". Ale jeśli kampania dla jednego gracza będzie tak bardzo różnić się od tego, do czego przyzwyczaiły nas poprzednie części, to czy doczekamy się zmian w sprawdzonej formule mutli?**

**Bungie proszą, żeby traktować ODST jako dwie osobne gry w jednej. Tylko singleplayer zostanie przebudowany, a tak zwanych „achievement hunters" i „gamescore whores" ucieszy niewątpliwie fakt, że przygotowano całkowicie nową listę osiągnięć, więc do zdobycia będzie kolejny tysiąc punktów. Natomiast zabawa w sieci nie będzie różnić się od tego, do czego zdążyliśmy się przyzwyczaić i ponownie wcielimy się w Spartan lub Elite'ów. Możemy być w stu procentach pewni, że da się grać zarówno online poprzez Live, jak również po LANie, a także na podzielonym ekranie. Nie zabraknie również trybu kooperacji dla czterech graczy oraz edytora poziomów Forge.**

**Niewątpliwie pojawi się ktoś, komu nie spodoba się takie rozwiązanie. Ale nie ma czemu się dziwić, dla Bungie najważniejsza jest nowa historia i nowi bohaterowie. Gdyby dodatkowo mieli pracować nad zmianami w multi, musieliby oddelegować do tego zadania więcej pracowników, a na to nie mogą sobie pozwolić tworząc równocześnie kilka innych gier.**

**Główny projektant multiplayera Lars Bakken zapewnia, że przy tworzeniu tego trybu ekipa przygląda się dokonaniom innych developerów i wyciąga wnioski z ich sukcesów oraz porażek, by wiedzieć, czy i w jaki sposób zmieniają się preferencje graczy online. Najważniejsze jest, by stale wprowadzać drobne modyfikacje, a nie na okrągło odświeżać te same pomysły. Na przykład już w tym miesiącu gracze mogą spodziewać się aż dwóch aktualizacji do opcji matchmakingu w H3, które zostaną wprowadzone zgodnie z ich uwagami.**

**Wraz z Halo 3: ODST pojawi się sześć nowych map multi do Halo 3. Na razie co nieco wiadomo o trzech z nich. Assembly (fabryka Scarabów) spodoba się fanom szybkiej akcji i walk 4 vs. 4 w trybie Slayer. Będzie to mała, zaokrąglona i prawie symetryczna arena – z jednej strony znajdzie się wieża z wyrzutnią rakiet leżącą na jej szczycie. Dodatkową atrakcją będzie coś na kształt weneckich luster, przez które da się patrzeć (i przejść) tylko w jednym kierunku.**

**Do gier zespołowych bardziej nada się mapa Orbital zbudowana na Quito Space Tether, ogromnej wieży umożliwiającej swobodny transport ludzi i towarów na orbitę okołoziemską. Arena walk będzie asymetryczna z dwoma długimi przecinającymi się korytarzami oraz przełącznikami otwierającymi i zamykającymi dostęp do pewnych jej części. Na Orbital gracze odnajdą snajperki i wyrzutnie rakiet, bardzo możliwe, że da się również przemierzać długie korytarze korzystając z pojazdów.**

**Trzecia mapa Sandbox to największa zagadka. Podobno gracze będą mogli dokonać na niej najwięcej modyfikacji nowymi funkcjami edytora Forge, ale to nic pewnego.**

**Nazwy pozostałych map od niedawna nie są już tajemnicą – zaktualizowana lista achievementów H3 podpowiada, że będą to: Longshore, Citadel i Heretic. Co ciekawe, pierwsze trzy mapy znajdą się (jako Mythic Map Pack) na płycie dołączanej do limitowanej edycji gry Halo Wars, która ukaże się pod koniec lutego. Dziwne, że mapy do gry Bungie pojawią się w zestawie z produktem innego developera, na dodatek w „limitce" sprzedawanej po wyższej cenie. Bungie poprzez zapewnienia, że będą się starać, by mapy jak najszybciej ukazały się jako zwykłe DLC (pliki do ściągnięcia z Xbox Live) wskazują pośrednio jakoby była to wyłącznie sprawka Microsoftu. Działajcie panowie, czekamy. ■**

■ Oprócz SMG z tłumikiem w grze pojawi się jeszcze jedna nowa broń. „Fani ją pokochają".

■ Zastanawiamy się, co pomyślą o grze fani, ale miliony graczy i tak już podjęły decyzję o kupnie. W końcu to Halo.

Niezależnie od tego, jaki był pierwotny cel misji, dla nowego członka elitarnej jednostki najważniejsze stanie się odnalezienie reszty swego oddziału w zrujnowanym mieście opanowanym przez Covanantów. To zupełnie inne doświadczenie, niż w poprzednich częściach serii, Halo nagle zmienia swój charakter, choć jak obiecują autorzy, ODST absolutnie nie będzie skradanką. Trzeba przywyknąć do tego, że bohaterem nie jest superheros, a zwykły człowiek, który musi na każdym kroku uważać, jeśli nie chce szybko zginąć.

**NOWI BOHATEROWIE**

Wykorzystując PDA, Rookie lokalizuje na trójwymiarowej mapie New Mombassy pozycję nadajników swych towarzyszy. Może podejść do znajdującego się najbliżej, ale wcale nie musi. Autorzy nie narzucają kolejności odszukiwania, oferując graczom więcej swobody niż w grach z Master Chiefem w roli głównej.

Bohater nie spotyka towarzysza, gdy w końcu trafia we wskazane miejsce. Odnajduje pewne wskazówki, które pozwalają mu ułożyć w głowie, jak najprawdopodobniej wyglądały losy danego żołnierza. W odszukiwaniu tych wskazówek przydaje się Visual Mode, specjalny filtr, który nie rozjaśnia ciemności, jak noktowizor, ale za to podświetla zarysy przedmiotów i postaci. W końcu Rookie znajduje ich tyle, że może spróbować odtworzyć wydarzenia sprzed kilku godzin, zachowując się niczym rasowy detektyw przeglądający miejsce zbrodni i ustalający jej przebieg. Ściemnia się obraz i odpala się grywalny flashback.

W sumie będą cztery takie flashbacki, każdy z nich ma mieć od trzydziestu do sześćdziesięciu minut długości. Gracze dowiedzą się z nich, co działo się z miastem i ekipą ODST w czasie, gdy Rookie był nieprzytomny. Po kolei wcielą się w rolę wszystkich żołnierzy – Mickey'go, Dutcha, Romeo i Bucka. Misje z ich udziałem będą naszpikowane akcją i mają przypominać tradycyjne Halo. Każdy z nich specjalizuje się w innej taktyce walki. Dutch to wielki, napakowany gość, więc posługuje się głównie bronią ciężką. W jego misji gracze powalczą Spartan laserem i wyrzutnią rakiet, będą również mieli okazję skorzystać z pojazdów. Z kolei Romeo to snajper rozwiązujący problemy z bezpiecznej odległości.

**AKCJA GRY TOCZYĆ SIĘ BĘDZIE W NEW MOMBASA, W TRAKCIE WYDARZEŃ Z HALO 2**

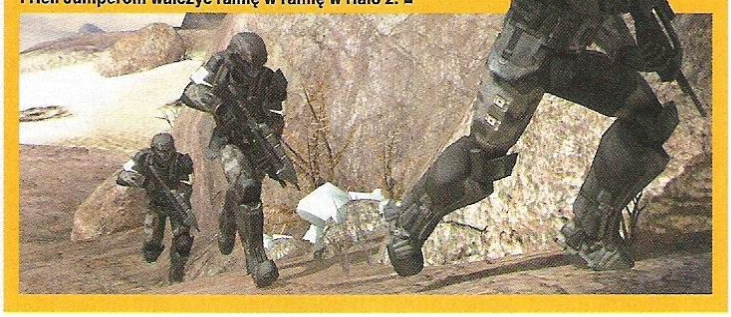
**NOWA WALKA**

Bungie wyraźnie robi krok w nowym kierunku. W tej chwili studio pracuje nad kilkoma innymi projektami, a Halo 3: ODST jest pewnego rodzaju testem, jak mogą inaczej podejść do tematu shooterów FPP. Ale to niebezpieczny test, gdyż gra wydaje się cierpieć na rozdwojenie jaźni. Z jednej strony tradycyjne momenty pełne akcji, z drugiej ostrożne przemykanie ulicami miasta i szukanie wskazówek popychających fabułę. Dwa zupełnie różne style grania nie każdemu przypadną do gustu i bardzo możliwe, że wiele osób będzie narzekać na ich zdaniem niepotrzebne fragmenty zabawy jako Rookie.

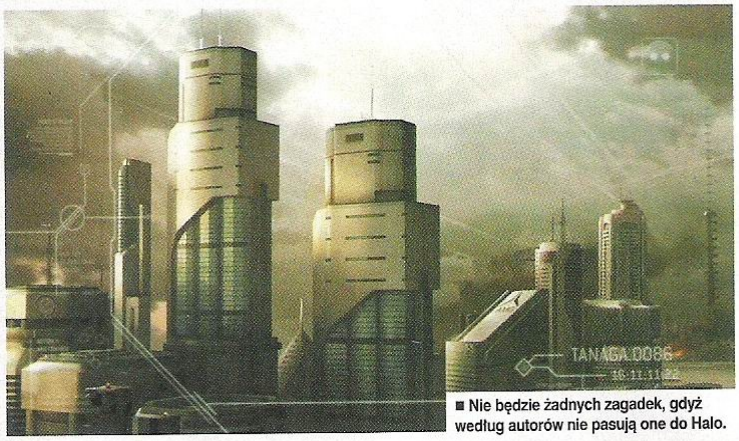
Ale gra ma potencjał być o wiele bardziej nastawioną na fabułę niż poprzednie części. Pokaże bohaterów w zupełnie inny sposób niż Master Chiefa. Każdy z nich ma inny charakter, Romeo jest na przykład „zarozumiałym dupkiem", ale wszyscy bez wyjątku będą głośno reagować na wydarzenia w trakcie walk. Gdy gracz ubije Brute'a, bohater ucieszy się

## ORBITAL DROP SHOCK TROOPERS

**Zapoznając się z informacjami na temat nowej odsłony Halo, można dojść do błędnego wniosku, że Rookie będzie totalnie zagubiony w akcji i ma stanowić łatwy cel dla Covenantów. Nic bardziej mylnego, być może to „świeżak" wśród ODST, ale jakby nie patrzeć, do tego oddziału należą tylko doskonali żołnierze. Każdy może próbować się do niego dostać, jednak trudne testy przechodzą tylko najlepsi, przez co zyskują szacunek innych wojskowych. Hell Jumperami, bo tak też zwani są ODST, mogą być kobiety i mężczyźni niezależnie od wieku. Liczą się tylko ich umiejętności. Biorą oni udział w wyjątkowo ryzykownych misjach. Niczym spadochroniarze lądują na tyłach wroga i stamtąd prowadzą ściśle określone akcje, do których są wcześniej odpowiednio przygotowywani. Przeważnie na misje wyrusza ekipa dziesięcioosobowa, a każdy żołnierz pełni inną funkcję, choć w razie potrzeby może zastąpić martwego partnera. ODST zajmują się patrolowaniem, rozpoznaniem terenu, wskazywaniem celów dla wsparcia lotniczego, błyskawicznymi atakami na pozycje wroga, odzyskiwaniem ważnych przedmiotów, odbijaniem zakładników, przejmowaniem przemycanych lub skradzionych dóbr, a ponadto trudnią się sabotażem, partyzantką i gromadzeniem danych. W skrócie można powiedzieć, że Hell Jumperzy są specjalistami od wszystkiego, zupełnie zresztą jak gracze. Dlatego, gdy pojawiają się na polu walki, rośnie morale żołnierzy, choć tak naprawdę ODST to niezbyt mili goście i na każdego patrzą z góry. Gardzą przede wszystkim Spartanami, którzy jako jedyni przewyższają ich w walce. Nie jest to bynajmniej spowodowane urażoną dumą. Chodzi o przykry wypadek sprzed kilkunastu lat, kiedy to nastoletni John-117 wdał się w bójkę z czterema żołnierzami ODST zabijając trzech z nich, a jednego ciężko raniąc. Nie przeszkadzało to Master Chiefowi i Hell Jumperom walczyć ramię w ramię w Halo 2. ■**



■ Głosem zniszczonego miasta będzie Superintendent – SI, która pomoże lepiej ogarnąć fabułę.



■ Nie będzie żadnych zagadek, gdyż według autorów nie pasują one do Halo.

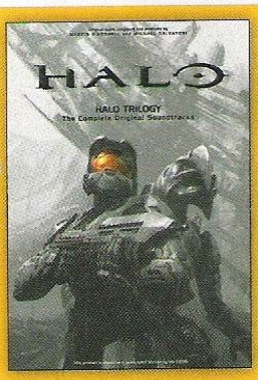
i twardo skomentuje tę sytuację, jak zrobiłby to każdy zwyczajny człowiek. Bo właśnie nimi, a nie genetycznie zmodyfikowanymi herosami są ODST, dlatego łatwo jest wczuć się w nich i polubić. Bungie ponadto obiecuje, że poda imiona i pokaże twarze bohaterów. Do tego towarzystwa zdaje się nie pasować Rookie, który jest jeszcze mniej rozmowny niż Master Chief. Ograniczenie wczuwki w tę postać ma ułatwić graczom nabranie dystansu do niej i łatwiejsze wejście w skórę pozostałych żołnierzy.

Największą niewiadomą pozostaje walka. Skoro bohaterowie nie są Spartanami i nie posiadają umiejętności, zbroi i broni Master Chiefa, musiały zajść znaczne zmiany w systemie rozgrywki. Twórcy gry musieli przyjrzeć się i zmodyfikować w pewnym stopniu takie elementy, jak: szybkość poruszania się, wysokość umieszczenia kamery, wysokość skoku, regeneracja zdrowia, a także system „trzydziestu sekund zabawy" polegający na tym, że gracz co chwila musiał brać udział w krótkich, ale intensywnych walkach.

**ODST TO GRA ZAMYKAJĄCA CZTEROCZĘŚCIOWĄ „TRYLOGIĘ" HALO. DZIŚ BUNGIE OFICJALNIE MÓWI, ŻE NIE STWORZY KOLEJNYCH PRZYGÓD MASTER CHIEFA**

Żołnierze ODST są inaczej wyposażeni niż Master Chief. Używają PDA, korzystają z Visual Mode i po cichu zabijają używając SMG z tłumikiem, ale nie mają tarcz (zdrowie wciąż się odnawia) ani wykrywaczy ruchu, nie mogą też walczyć dwiema broniami naraz. Są niżsi i wolniejsi od Johna-117, nie potrafią aż tak wysoko skakać, przez co nie mają przewagi w walce z Brute'ami poruszającymi się równie szybko, co oni. Walki będą trudniejsze, a przez to bardziej stresujące, nie można jednak zapominać, że choć ODST nie są Spartanami, to wciąż elitarna jednostka, a nie zasmarkane maminsynki i z niejednego pieca chleb jedli.

## WYCISNĄĆ WIĘCEJ




**Halo Trilogy – The Complete Original Sountracks to jak łatwo się domyślić niesamowity zestaw, na który składa się ścieżka dźwiękowa ze wszystkich części Halo. W sumie przygotowano pięć płyt z muzyką Martina O'Donnella i Michaela Salvatoriego. Na czterech znalazły się utwory z trzech części przygód Master Chiefa. Piąta stanowi gratkę dla fanów i graczy oczekujących na Halo Wars, czyli strategię czasu rzeczywistego tworzoną przez Ensemble Studios. Gra ukaże się w lutym, a już teraz można przesłuchać cztery kawałki, jakie znajdą się na oficjalnym soundtracku. Ponadto na płycie umieszczono film pokazujący proces nagrywania muzyki, a także intro z gry.**

**Niestety na potrzeby Halo Trilogy nie przygotowano żadnego utworu z ODST, więc wciąż możemy się tylko domyślać się, co miał na myśli kompozytor mówiąc o tajemnicy i napięciu. Z drugiej strony może to i lepiej, jeszcze co poniektórzy zbyt konserwatywni fani Halo zaczęliby narzekać na forach internetowych, jak kiepsko zapowiada się gra i muzyka do niej. Lepiej nie karmić internetowych trolli.**

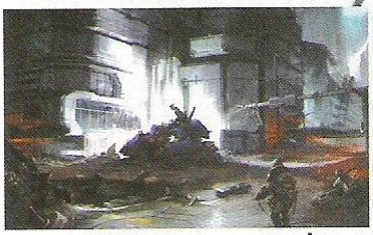
**Halo Trilogy od drugiego grudnia dostępne jest w USA. Europejczykom pozostaje zakup empetrójek na [www.sumthingdigital.com]. ■**

### NOWE HALO

Gra powstaje na lekko zmodyfikowanym silniku Halo 3, więc obejdzie się bez graficznego szoku, ale za to powrócą znane elementy, jak nagrywania filmów, tryb kooperacji dla czterech graczy, dobrze znany multiplayer z H3, o którym więcej znajdziecie w ramce, a także możliwość edytowania map multiplayerowych narzędziem Forge. Zmieni się za to klimat gry, będzie bardziej mroczny, na co wskazuje zupełnie nowa muzyka. Marty O'Donnell chce by przypominała film noir, żeby było w niej więcej tajemnicy i napięcia, choć na szczęście nie zabraknie odrobiny heroizmu.

Halo 3: ODST to gra zamykająca czteroczęściową „trylogię" Halo. Tworzy ją mała część ekipy Bungie, reszta skupia się na nowych projektach, a w planach już są kolejne. Naturalnie firma nie porzuci całkowicie swojego dziecka, a tym bardziej nie zostawi fanów na lodzie. Skoro jest ciśnienie, fani wciąż chcą grać i czekają na nowości, będzie prowadzony „serwis" dla nich. Nowe mapy, achievementy do zdobycia i inne atrakcje już dziś nie pozwalają ludziom zapomnieć o ich ulubionej grze. Halo będzie żyć jeszcze długo po premierze ODST i nie zmienia tego fakt, że już dziś Bungie oficjalnie mówi, że nie stworzy kolejnych przygód Master Chiefa. Ale nie wybiegajmy tak daleko w przyszłość. Przed nami prawie rok czekania na Halo 3: ODST, mamy czas by oswoić się z myślą, że będzie to inna gra, a doświadczenie zdobyte podczas jej produkcji może wyjść słynnemu amerykańskiemu developerowi wyłącznie na zdrowie.

// **Mielu**



## BEZ HALO BRANŻA GIER VIDEO NIE BYŁABY TAKA JAK DZIŚ

**Halo jest jedną z najwyżej ocenianych serii w historii NEO+. Średnia ocen wynosi 9.66, a w naszych oczach najlepiej z całej trylogii wypadła część druga. Otrzymała 9.9, a więc prawie „maksa". Halo 3 oceniliśmy niżej, bo „tylko" na 9.5 oczka. Ta wybitna seria od wielu lat związana jest z Xboxem chociaż pierwsze Halo powstawało na PS2 jeszcze jako strzelanina TPP, a nawet RTS. Bungie mają doświadczenie w produkcji takich gier. Stworzyli wcześniej niezłe cyberpunkowe ONI (NEO+ 30, ocena 8) do złudzenia przypominające anime „Ghost in the Shell". Mają też na koncie pecetowego RTS'a Myth, jedną z pierwszych trójwymiarowych gier z tego gatunku. Oba tytuły zostały docenione przez krytyków, chociaż amerykański magazyn EGM surowo ocenił ONI na jedyne trzy punkty w dziesięciostopniowej skali.**

**Nie ma równie ważnej dla Microsoftu gry. Pierwsza część przyczyniła się do dużej popularności Xboxa, zwłaszcza w Stanach Zjednoczonych. Ukazała się na starcie konsoli i była najczęściej wybieranym przez graczy tytułem – co drugi świeżo upieczony posiadacz czarnego pudła wrócił do domu z przygodami Master Chiefa pod pachą. Krytycy byli zachwyceni, Halo: Combat Evolved zdobyło liczne nagrody, w tym tytuły gry roku. Ale na przykład znana strona GameSpy umieściła tego FPSa w rankingu dwudziestu pięciu zbyt wysoko ocenionych gier wszech czasów wytykając schematyczne projekty poziomów i brak multiplayera online.**

**Ciężko dziś sobie wyobrazić, że w pierwszą część Halo nie dało się grać poprzez Xbox Live (gracze radzili sobie korzystając z XBConnect), ale już sequel cieszył się ogromną popularnością wśród sieciowej społeczności. Według magazynu Times w pierwszym tygodniu po premierze gracze spędzili w sumie 91 milionów godzin strzelając się w multiplayerze. Niewiele zmieniło się, gdy na rynek trafił Xbox 360. Dopiero Gears of War, które ukazało się rok po premierze konsoli, odebrało H2 żółtą koszulkę lidera.**

**Halo zmieniło oblicze rynku gier video, ale również pokazało jego potęgę. Gdy druga część zarobiła 125 milionów dolarów pierwszego dnia sprzedaży w Stanach, nikt już nie miał wątpliwości, że konsole to coś więcej niż zabawki. Halo 3 pobiło ten rekord zarabiając 170 milionów zielonych papierków. Żadna książka, płyta muzyczna, czy film nie miała tak dobrego startu. Ostatnio poprzeczkę jeszcze wyżej zawiesiło GTA IV, ale raczej nie zapowiada się, żeby Halo 3: ODST miało coś w tym temacie do powiedzenia. ■**

# R2pol.com

Skup - Sprzedaż - Wymiana – takich cen nie ma nikt!

## Playstation 3

Guitar Hero: World Tour - 899,99
Time Crisis 4 + GUN - 299,99
Singstar 2 + mikrofony - 209,99
Motorstorm: Pacific Rift - 209,99
Eye of judgement + kamera - 249,99

## PSP

EchoChrome - 89,99
Patapon - 119,99
Ridge Race 2 - 49,99
Teken DR - 59,99
Secret Agent Clank - 119,99

## Playstation 2

God of War 2 - 59,99
EyeToy Play 3 + kamera - 119,99
SingStar Wakacyjna Impreza + mikrofony - 189,99
Ratchet 3 PL - 49,99
Spiderman Web of Shadows - 139,99
Fifa 2009 - 119,99

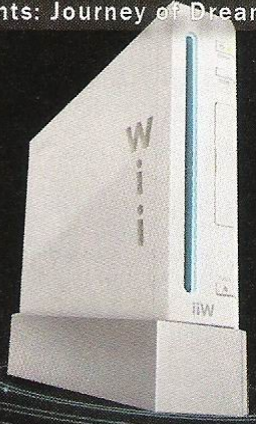
PLAYSTATION 3 80 GB + 2 gry - 1499,99
Playstation Portable + 1 gra - 609,99
Playstation 2 BUZZ + buzzery - 469,99
Playstation 1 - 149,99

## Wii

Guitar Hero: World Tour - 899,99
Sega Superstars Tennis - 79,99
Nights: Journey of Dreams - 79,99

## X360

Guitar Hero: World Tour - 899,99
Gears of War 2 - 189,99
Soul Calibur IV - 239,99
Grand Theft Auto IV - 149,99
Call of Duty World At War - 219,99



Nintendo Wii + 5 gier - 999,99
Nintendo DS Lite - 539,99
Game Boy Advance SP - 224,99

Nintendo 64 - 99,99
Sega Mega Drive - 79,99
Nintendo NES - 79,99
Game Boy Advance - 119,99
Game Boy Color - 59,99

XBOX 360 Arcade + 6 gier - 749,99
XBOX 360 Premium 60 GB + 3 gry - 1049,99
XBOX 360 Elite 120 GB + 3 gry - 1199,99
Pad bezprzewodowy X360 - 109,99

## Sklep R2pol.com

zapraszamy do nas :
Włościańska 61
51-514 Wrocław

tel. 501 075 081
GG: 1993640
email: sklep_r2pol@pro.wp.pl

Czynne od pon. do pt. w godz. 10:00-18:00

**WYSYŁKA GRATIS!**

■ Animacja postaci z całą pewnością znowu zachwyci. Teraz sposób biegania i chodu zależy od sytuacji, w jakiej się bohater znajduje. Wystarczy, że gdzieś mignie wróg, a Nathan pochyli się i będzie starał się iść ostrożnie. Z kolei w sytuacji zagrożenia jego kroki staną się bardziej zwawe.

**INFO**
DEVELOPER: NAUGHTY DOG
WYDAWCA: SONY
TERMIN: 2009
KONSOLA: PLAYSTATION 3

# UNCHARTED 2 AMONG THIEVES

## Ponad rok PlayStation 3 musiała czekać na swoją grę z najwyższej półki. Bezsprzecznie Uncharted: Drake's Fortune zasłużyło sobie na tytuł nie tylko najładniejszej przygodówki

Uncharted zasłynęło również jednym z najlepiej opowiedzianych scenariuszy. Trochę naiwny, momentami zabawny, z nostalgiczną chwilą rozczarowania, sporym zwrotem akcji, szczyptą strachu, adrenaliną, romansem... Historia zawadiackiego Nathana Drake'a porwała miliony graczy dostarczając im masy radości i emocji. Elementy platformowe, strzelanie z najwyższej półki i ciekawe zagadki po prostu musiały zachwycać. Nie dziwi fakt, że okrągły rok po wypuszczeniu pierwszej części, kultowa ekipa Naughty Dog ujawniła informacje o kontynuacji. Wśród sporego ich napływu tylko jedna smuci. Data premiery to dopiero jesień, a tu ledwo zima przyszła.

### RETROSPEKCJA

Nathan Drake to czarnowłosy, dobrze wyglądający (żeby nie użyć słowa, którego facet nigdy nie powinien wymówić opisując innego faceta – przystojny) mężczyzna przed trzydziestką. Gracze poznają go w chwili, gdy właśnie dokopał się (pod wodą) do trumny słynnego szesnastowiecznego vice admirała sir Francisa Drake'a, poszukiwacza przygód, szmuglera i kapera na dodatek. Zbieżność nazwisk to według Nate'a nie przypadek. Twierdzi on, że jest w prostej linii potomkiem Francisa, a na dowód tego wyciąga pamiątkę po prapradziadzie z koordynatami zatopienia trumny przodka. Historia zatacza niemałą pętlę, przedstawia dodatkowe postacie (mało kobiecą, acz elektryzującą Elenę i starego wygę Sally'ego), zabiera chętnych na jazdę bez trzymanki, oferuje masę skakania, strzelania, pomieszania tych dwóch i domieszkę zagadek logicznych. „Dwójka" na pewno nie odetnie się od tak bogatej spuścizny.

Akcja „Wśród złodziei" toczy się kilka lat po wydarzeniach z pierwszej części. Kto pamięta zakończenie, ten na pewno zastanawia się, jak można było przepić taką fortunę. Na pewno nie na raz. Mam nadzieję, że wprowadzenie do kontynuacji wyjaśni, co też stało się ze złotem konkwistadorów, jak dalej potoczyły się losy wspomnianej dwójki przyjaciół (Eleny i Sally'ego). W tym momencie wiadomo tyle, że ani dziennikarka ani mentor nie zagrają pierwszych skrzypiec w sequelu, a Naughty Dog w tajemnicy utrzymują nawet to, czy w ogóle się pojawią. Lukę wypełnić mają Chloe Frazer, australijska poszukiwaczka guza, oraz nieznany jeszcze z imienia i nazwiska bogacz z armią najemników na podorędziu. Tym razem wszyscy szukają kamienia Cintamani. Rzekomo spełnia on życzenia, więc stawka jest całkiem kusząca.

### HISTORIA MARCO POLO

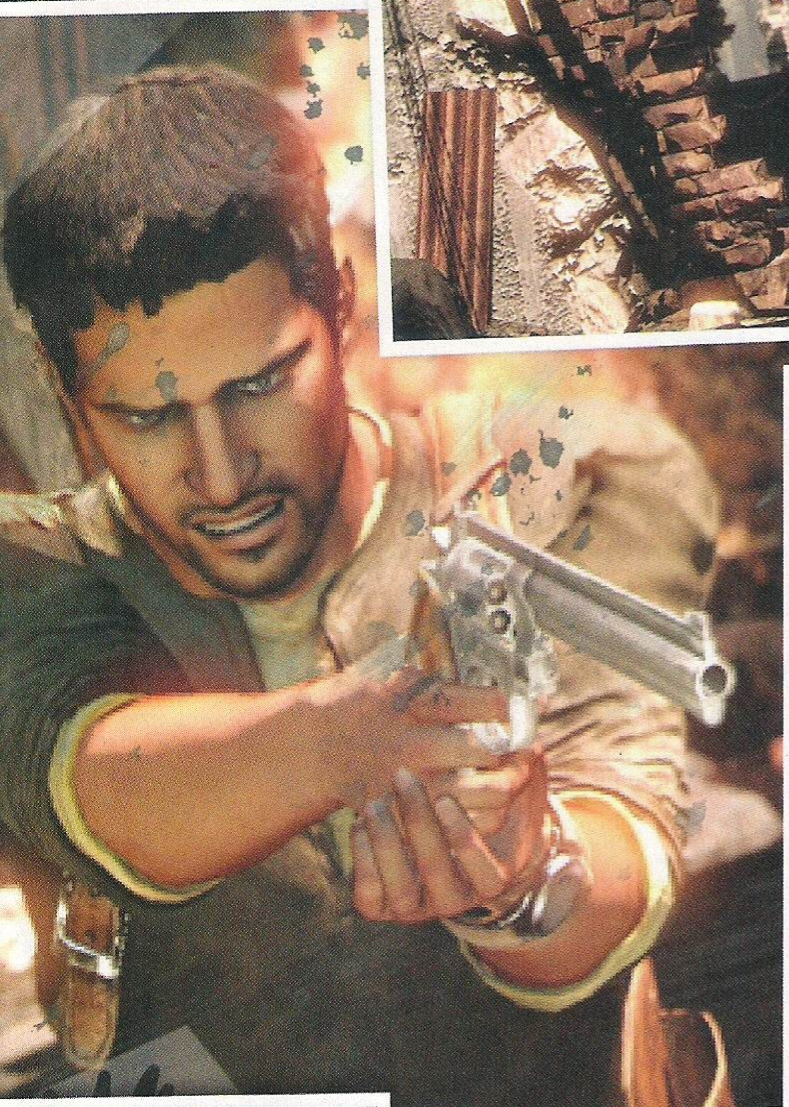
Za prekursora wojaży przez wielkie wody uważa się włoskiego podróżnika Marco Polo. Jego zapiski obfitują w wiele ciekawych opowieści, dokładnie podają co i kiedy przytrafiało się jego załodze na bezkresnym oceanie. W zasadzie wszystkie swe przygody Marco Polo opisał w trzynastowiecznym bestsellerze pt „Milion". Wszystkie, poza jedną wyprawą, która zakończyła się... zagadką.

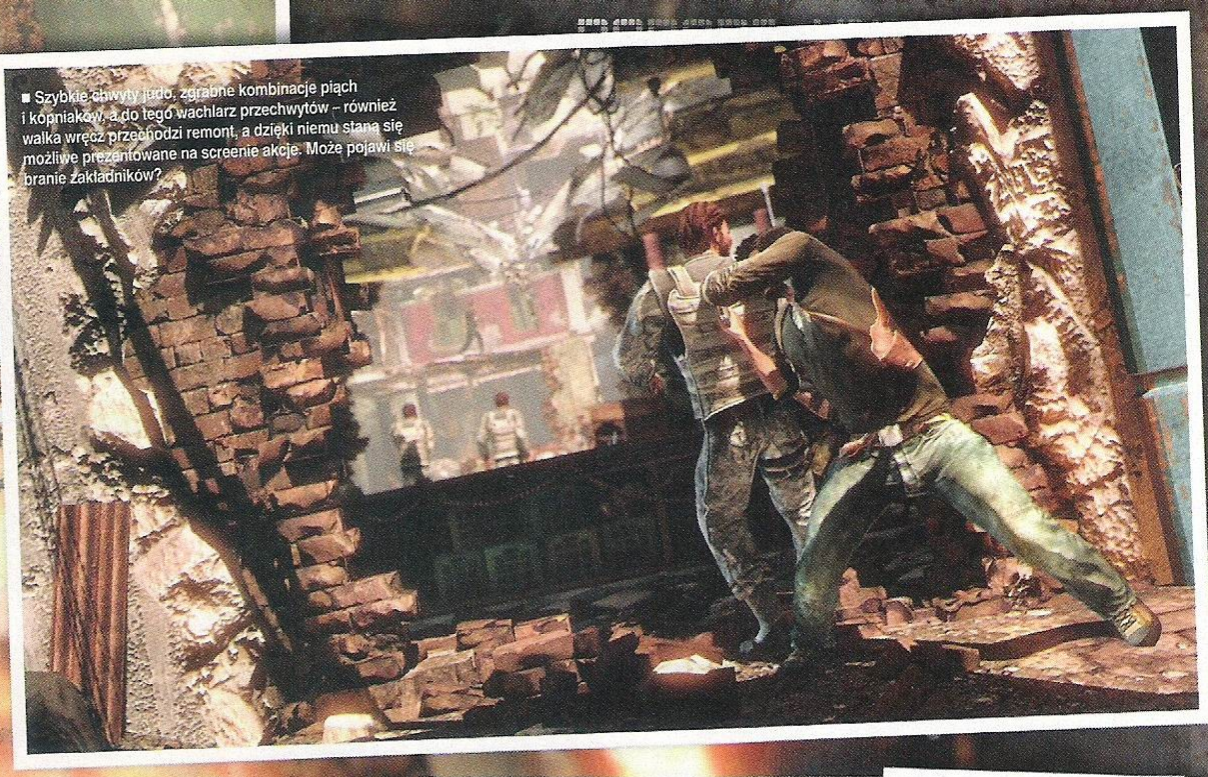
Marco Polo ruszył z Chin do rodzimej Wenecji zabierając ze sobą czternaście okrętów i sześciuset członków załogi. Po około osiemnastu miesiącach morskiej tułaczki do portu we Włoszech dotarł jeden statek z garstką załogi. Nikt nie potrafił powiedzieć, co się stało. Polo został posądzony o kradzież, piractwo i inne machlojki. Nikt nigdy niczego mu jednak nie udowodnił, a na łożu śmierci Marco rzekł, że nie opisał nawet połowy tego, co widział. Był to rok 1292.

W czasach współczesnych Nathan Drake wyrusza tropem legendą, która mówi, że głównym celem ekspedycji było legendarne miasto Shambhala.

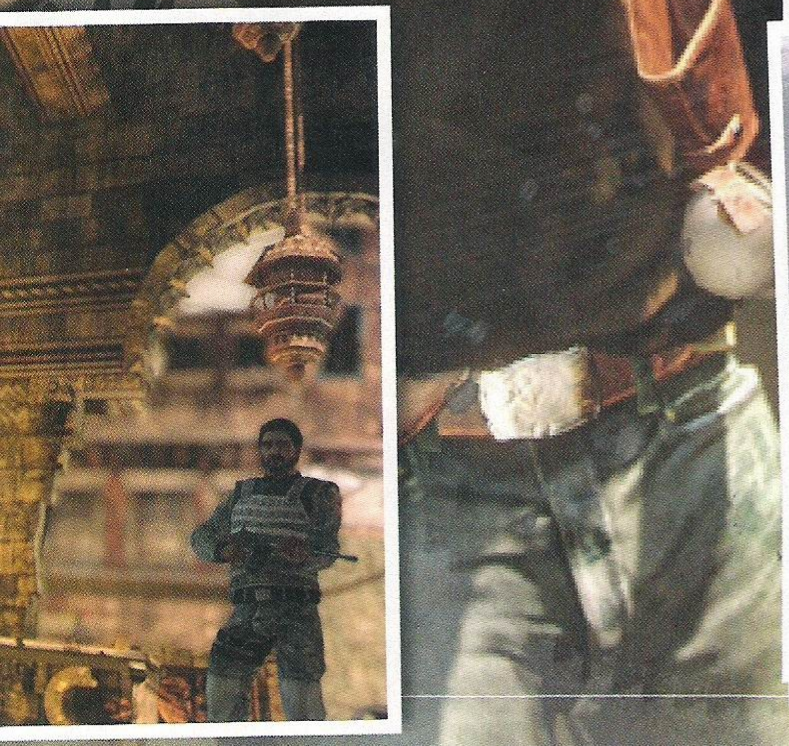
*c.d. na stronie 47 >*

■ Dzięki ulepszeniu systemu osłon, Nathan powinien bez problemów wychylić się zza winkla i swobodnie przeskoczyć do następnej kryjówki. Trzeba pamiętać, że spora część otoczenia i osłon jest zniszczalna, więc tylko za niektórymi można czuć się całkowicie bezpiecznie.





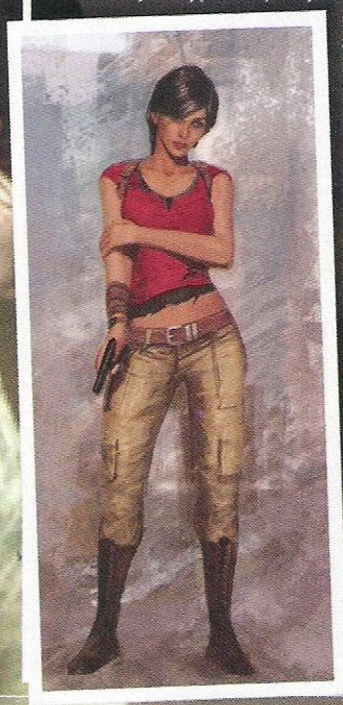
■ Szybkie chwyty judo, zgrabne kombinacje pięch i kopniaków, a do tego wachlarz przechwytów – również walka wręcz przechodzi remont, a dzięki niemu staną się możliwe prezentowane na screenie akcje. Może pojawi się branie zakładników?





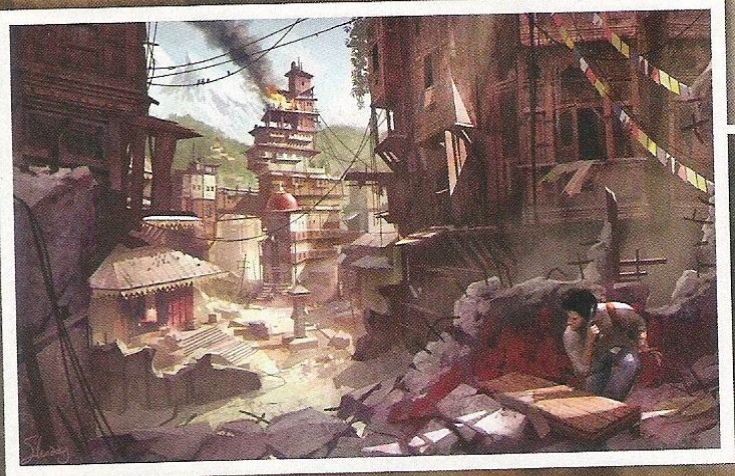
## MOC SZCZEGÓŁÓW

Zawsze, gdy mowa o wydajności danego sprzętu, któryś z developerów skłonny jest podać ciekawe wyliczenia, ile to mocy konsoli wykorzystuje konkretny tytuł. Kiedyś Polyphony próbowało nam wcisnąć, że GT3 „bierze" dwadzieścia parę procent z potencjału PS2. Dziś Naughty Dog mówią o tym, jakoby PS3 przy pierwszej części pokazało ledwo jedną trzecią mocy, a Uncharted 2 wyciśnie z konsoli prawie wszystko, co ta ma w zanadrzu. Po pierwsze – oświetlenie i animacja postaci. Dzięki nowym rozwiązaniom wprowadzonym do Naughty Dog Engine 2.0 gra prezentuje się faktycznie okazale. Kilkanaście niezależnych źródeł światła i tony drobnych szczegółów wprost zalewają ekran. Ci szczęśliwcy, którzy widzieli grę w akcji, mówią o rewelacyjnym oddaniu zachowania postaci w zależności od tego, gdzie się znajduje. Jako przykład tak złożonych zależności, Ewan Wells podaje pędzący pociąg; na jego dachu panują całkowicie odmienne warunki niż w środku, więc przeprawa a la train surfing różni się diametralnie od przechadzania się po przedziałach. Ogromna widoczność, śliczne tekstury w wysokiej rozdzielczości, efekt powietrza drgającego nad ogniem, czy łuski nabojów, to już smaczki, które razem współgrają, by przedstawić spektakl pt. Uncharted 2: Among Thieves. Jeszcze większe wrażenie wywierają scenki przerywnikowe. Już w Drake's Fortune rozbrajały, ale te z drugiej części mają być dziełami sztuki na miarę tych z Jak 2. Ciekawe, czy do powstania tak zaawansowanych filmików użyto technologii znanych z Heavenly Sword. Pamiętacie, że co jak co, ale ten element w HS wyszedł przełomowo. Sztuka udała się, ponieważ zarówno głos, jak i animacja postaci przenoszona była w tym samym czasie, przez tę samą aktorkę czy aktora. Podobnie sprawa wygląda w U:AM.



Śnieg jest jeszcze jedną kwestią, do której ND przywiązuje znaczną wagę. Pamiętamy wodę z jedynki i ponoć na opracowanie wiarygodnie zachowującego się puchu poszedł podobny nakład pracy. Śnieg będzie się oślepiająco mienił w promieniach słońca, a postać ma głęboko brodzić w zaspach. Na twarzach, zaroście, włosach i ubraniach osadzi się szron, a z ust wydobędzie para. Ciuchy i – uwaga – futra również odegrają swoją rolę, by gracz dosłownie wtopił się w świat gry, czerpał radość z oglądania i odnajdywania smaczków zarówno wizualnych, jak i dźwiękowych.

W grze nie pojawią się zwierzęta. Jak tłumaczy to Ewan Wells, Nathan nie jest bezdusznym chamem, a każde użycie przez niego przemocy jest w pełni uzasadnione. Ani w Himalajach, ani w ruinach nie da się ustrzelić tygrysa, nietoperza, czy wilka jakiegoś. Trudno. ■



# DEVELOPER NA SPOWIEDZI
## Ewan Wells, Naughty Dog

**N+:** Cześć. Dzięki za pierwsze Uncharted, jedną z najlepszych gier na PS3. Opowiedz o inspiracjach dla Among Thieves.
**Ewan Wells:** Inspiracją stała się chęć pokazania wiarygodnego bohatera, jakim jest Nathan Drake, z nowej perspektywy. Postanowiliśmy zaczerpnąć *(dłonią? – mac)* w historii Europy i padło na Marco Polo, najznamienitszego z podróżników. Miał on swoje sekrety, a Nate z całą pewnością nie przepuści okazji do rozwiklania tak cwanej zagadki historycznej. Z pomocą przybędzie mu nowa postać żeńska, Chloe Frazer. Ta australijska piękność jest żeńskim odpowiednikiem Nathana. Ich charaktery są bardzo podobne, ale dziewczyna jest bardziej rezolutna i impulsywna. Na pewno wpędzi tę parkę w nie jedną drakę *(hehe, Drake'a w drakę – qsh)*.

**N+:** Czy Nathan jest w jakiś sposób spokrewniony z Marco Polo, a może mu się tylko tak wydaje?
**EW:** W odróżnieniu od pierwszej części, w której wątki rodzinne były dość istotne, tym razem są one nieaktualne, Nathan nie jest spokrewniony z Marco Polo. Ale to nie znaczy, że w poszukiwaniu Shambhala Drake'a nie kieruje się pobudkami osobistymi.

**N+:** Co dokładnie oznacza podtytuł? Brzmi on bardzo intrygująco.
**EW:** Among Thieves ma wiele znaczeń, jest kilkuwarstwowe, a jego znaczenie będzie stawać się coraz bardziej oczywiste wraz z rozwojem wydarzeń. Na pewno chodzi o otoczkę i środowisko złodziei, w którym jak ryby w wodzie czują się Nate i Chloe, ale niech nie zwiodą Was pozory – historyczne zawiłości również zalatują kryminalnymi zagadkami i niemałymi przekrętami.

**N+:** Jak duży jest zespół odpowiedzialny za Uncharted 2 i od kiedy trwa praca nad grą?
**EW:** Naughty Dog samo w sobie liczy około stu pracowników. Jednak w liczbie tej zawiera się Team ICE – ekipa zaopatrująca nas i inne zespoły wewnętrzne i zewnętrzne w narzędzie EDGE oraz inne technologie. Pracę zaczęliśmy zaraz po ukończeniu pierwszej części, czyli w grudniu 2007. W sumie rok prac już za nami i prawie rok przed.

**N+:** Sterowanie w pierwszej części wyszło bardzo intuicyjnie. Planujecie jakieś ulepszenia? Może macie nowe pomysły na wykorzystanie żyroskopów w padach, albo planujecie widok FPP do celowania?
**EW:** W sumie doszliśmy do wniosku, że schemat kontroli w serii Uncharted wyszedł nam bardzo fajnie, ale to nie znaczy, że przestaliśmy szperać głębiej w poszukiwaniu jeszcze lepszych rozwiązań. Ostatnio udało nam się poprawić system rzucania granatów. Całkowicie zrezygnowaliśmy z konieczności wychylenia pada, a mechanizm ten został zastąpiony przyciskiem. W ferworze walki trudno o precyzyjne machanie kontrolerem, teraz wystarczy wcisnąć odpowiedni przycisk i eksplodująca niespodzianka poszybuje w miejsce wskazane przez celownik.
To w zasadzie na razie największa zmiana w sterowaniu, jaką wprowadziliśmy, ale czasu do końca developingu zostało jeszcze dużo, więc nie wykluczamy kolejnych ulepszeń.

**N+:** Jak udało Wam się zachować zdrowy stosunek między przygodą a akcją?
**EW:** Nie da się z góry ustalić i określić, ile i jakich wrażeń w danej sytuacji należy dostarczyć graczowi. Przed nami długie miesiące ustalania tych proporcji w taki sposób, by dogodzić wielu rodzajom graczy. W przyszłości na pewno więcej opowiemy o tym, jak można wkroczyć do walki na kilka sposobów, cieszę się też mogąc powiedzieć, że sekwencje zagadek i eksploracji również ewoluują. Spotkaliśmy się z opiniami, że w poprzedniej części gracze nie czuli się wystarczająco wynagrodzeni za sukces. Tym razem – uważam – udało nam się lepiej uchwycić balans między poziomem trudności a przystępnością dla mniej doświadczonych graczy. To, z czego jednak jesteśmy najbardziej dumni, to fakt, iż zdołaliśmy sprawić, by puzzle były zorientowane na akcję.

*c.d. na stronie 49 >*

■ Brawa dla tych, którzy szybko dostrzegli Nathana na ścianie budynku po lewej stronie. Zgaduję, że jeszcze przed chwilą zsuwał się po rynnie, a za moment zwisać będzie z parapetu. Wygląda to wszystko... no sami widzicie, jak. OBŁĘDNIE!

*c.d. ze strony 44* > Właśnie Shambhala znajduje się ponoć wspomniany kamień spełniający życzenia. Dziś wart byłby miliardy dolarów, mógłby przywrócić ład na ziemi, sprawić, by właściciel stał się wszechmogący, a ponoć nawet byłby w stanie odrzucić veta prezydenta RP. Cuda, cudami, ale to ostatnie wydaje się jednak niemożliwe...

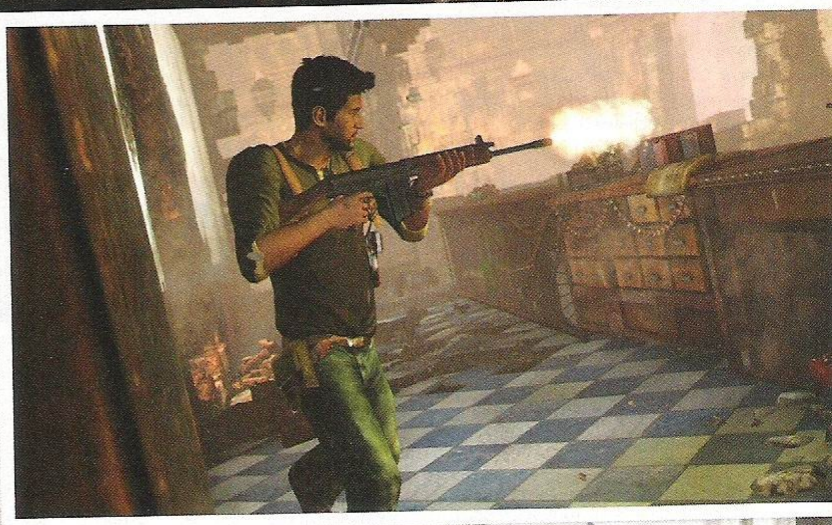
## DOKĄD TYM RAZEM?

Autorzy przyznają, że wcale nie mają zamiaru ograniczać się do jednego tylko miejsca. Wręcz przeciwnie. To, że w Drake's Fortune nie dane było Nate'owi zwiedzić większej liczby ciekawych miejsc wynikało zapewne z tego, że czasu na bujanie w obłokach nie było. Trzeba było zadbać nie tylko o spójny scenariusz (a to udało się świetnie), ale również o technologię. Rok później i z silnikiem, którego opracowanie zajęło w sumie już pewnie koło trzech lat, druga część krucjaty Draka'a zapowiada się znacznie ciekawiej pod względem turystycznym.

Uncharted: Among Thieves zadebiutowało dwoma krótkimi trailerami. Pierwszy pokazał rannego Nathana idącego pod wiatr podczas zamieci śnieżnej. Koleżka klęknął w zaspie, jego nieco bardziej zarośnięta twarz doskonale oddawała uczucia: wycieńczenie, ale i spełnienie. Tajemniczy artefakt stał się jego własnością. Pół minuty, napisy, tona domysłów. Czy cała gra osadzona będzie na Alasce, a może to Himalaje, okolice Tybetu, itd.? Drugi materiał filmowy był już dużo mnie zagadkowy. Nate obudził się w fotelu przedziału pociągu, sprawdził brzuch (znowu), świadomie ocenił, że oto na jego dłoni jest dużo krwi. Wyjrzał przez okno i uświadomił sobie, że sytuacja jest przerąbana. Jego wagon wisi pionowo w dół na krawędzi urwiska, pozostałych kilka jest jeszcze na torach. Chyba most się zawalił. Przedmioty z góry zaczynają spadać na wpół przytomnego Drake'a. Ten próbuje dostać się na górę, źle chwyta krawędzi, bezwładnie spada na barierkę, chwyta się jej i wisi już nad samą przepaścią. Jedyne, co zdążył wycedzić, to „Oh, crap!".

Materiały udostępnione przez twórców nie zostawiają cienia złudzeń. Trzeba nastawić się na wielkie zróżnicowanie miejscówek. Szczególną uwagę przykuwa mocno promowane na pierwszych screenach z gry miasto w Nepalu. Zrujnowane wojną zgliszcza, zniszczone domy często składające się z jednej tylko ściany, wraki samochodów osobowych, zasypane gruzem i śmieciami chodniki, sprzęt AGD walający się pod nogami, a wśród tego wszystkiego wrogo nastawieni najemnicy szukający kamienia Cintamani.

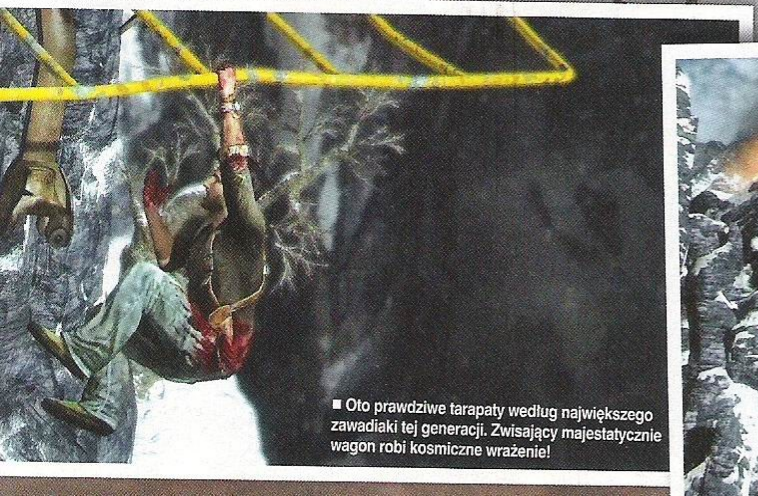
Oczywiście to nie jedyne zakątki, jakie zostaną dokładnie przeszukane przez poszukiwaczy przygód. Na pewno nie zabraknie jaskiń lodowych, świątyni stojącej na zboczu majestatycznej, zaśnieżonej góry, a mowa jest też o kawałkach zieleni, albo chociaż złowrogiej tundry. Bogactwa Ziemi są nieprzebrane, a ekipa Naughty Dog wie, jak z nich korzystać. Udowodnili to już przed rokiem, potwierdzą pod koniec bieżącego.



## Z CZYM DO LUDU

No tak, my tu pitu, pitu, a przecież nie każdy musiał grać w Uncharted. Twórcy zapewniają,

**Autorzy obiecują, że wszystkie elementy będą się doskonale uzupełniać, zazębiać i płynnie przenikać**



■ Oto prawdziwe tarapaty według największego zawadiaki tej generacji. Zwisający majestatycznie wagon robi kosmiczne wrażenie!

■ Autorzy są dumni z tego, że udało im się całkowicie wyeliminować wgrywanie danych oznajmiane paskudnym paskiem lub napisem Loading. W Uncharted 2 wszystkie dane ładowane są do pamięci podręcznej, dzięki czemu akcja nigdy nie traci na intensywności. „Wgrywanie jest jak przerwa na reklamę – dużo osób nie wraca do oglądania" mówi Ewan Wells.

że nie jest konieczna znajomość pierwowzoru, by cieszyć się „dwójką". Historia pokaże Nathana w jego środowisku naturalnym, czyli wśród podejrzanych typów spod ciemnej gwiazdy, przekrętów, interesów, w których jeden błąd kończy się przestrzeloną potylicą. Trzeba uważać komu się ufa, a najlepiej nie ufać nikomu. Wydźwięk podtytułu jest wymowny – „Wśród złodziei" to szerokie pojęcie, ale założę się, że chodzi też o tych przebiegłych nikczemników sprzed prawie ośmiu wieków.

Główne starania drużyny Niesfornych Psiaków sprowadzają się do nadania grze spójności. Pierwsze Uncharted nie było zbyt oryginalne – Nathan Drake strzelał z widoku znanego z RE4 lub Gears of War, a skakał i pokonywał przeszkody podobnie do Lary Croft (ksywka „Tomb Raider w spodniach" nie wzięła się znikąd). Dorzucenie zagadek i lokacji przypisanych znanemu skądinąd Indianie Jonesowi spowodowało, że mimo doskonałego wydźwięku całości, grę było można wyraźnie podzielić na sekcje takie i takie. Koniec z tym, autorzy obiecują, że wszystkie elementy będą się doskonale uzupełniać, zazębiać i płynnie przenikać. Najlepszym przykładem jest możliwość ostrzeliwania się z każdej możliwej pozycji. Nieważne, czy wisząc na krawędzi, wychylając się zza przeszkody, czy nawet bujając się na linie, Drake będzie mógł siać kulami po adwersarzach. Bezpiecznie można założyć, że powrócą też sekcje strzelanki „na szynach", czy też kierowanie pojazdami (skuter śnieżny brzmi aż nadto oczywiście).

## NAUGHTY DOG ENGINE 2.0

Tak oto nazywa się technologia napędzająca Uncharted (i która napędzi pewnie inne gry tego zespołu developerskiego – rzućcie okiem do wywiadu). Dzięki miesiącom prac, jak twierdzą twórcy, udało im się zbliżyć do maksimum możliwości tkwiących w PS3. Poprzednia część wykorzystała je tylko w 30 procentach, teraz rdzenie Cella będą musiały się ciężej napracować nad generowaniem przepięknej oprawy.

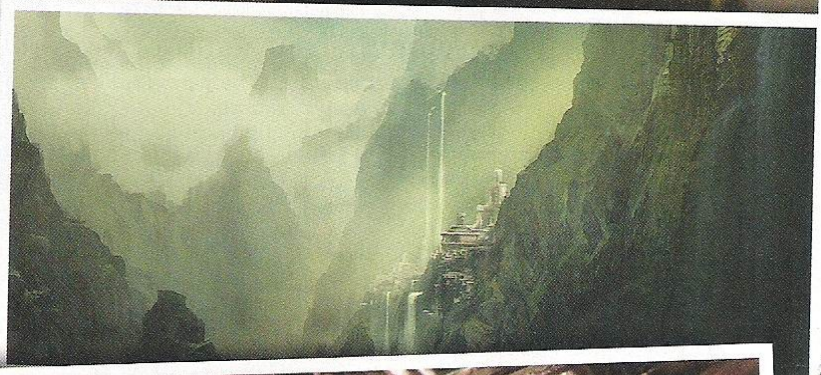
Przede wszystkim chodzi ponownie o animację. Pierwowzór zasłynął tym, że Nathan miał w zanadrzu dziesiątki animacji, które odpalały się losowo lub zapętlały. Dodatkowo postać dzielona była na kilka „warstw", które animowane były niezależnie. Dzięki temu podczas ostrzału Nate biegł co sił w nogach, rękoma mógł zasłaniać głowę, a na twarzy rysował się odpowiedni grymas. W drugiej części takich indywidualnie opracowanych elementów ciała jest jeszcze więcej, a wachlarz animacji znacznie szerszy. Na bazie tego, co pokazano, można śmiało sądzić, że tak animowanych twarzy i ruchów żadna konsola jeszcze nie wyświetlała.

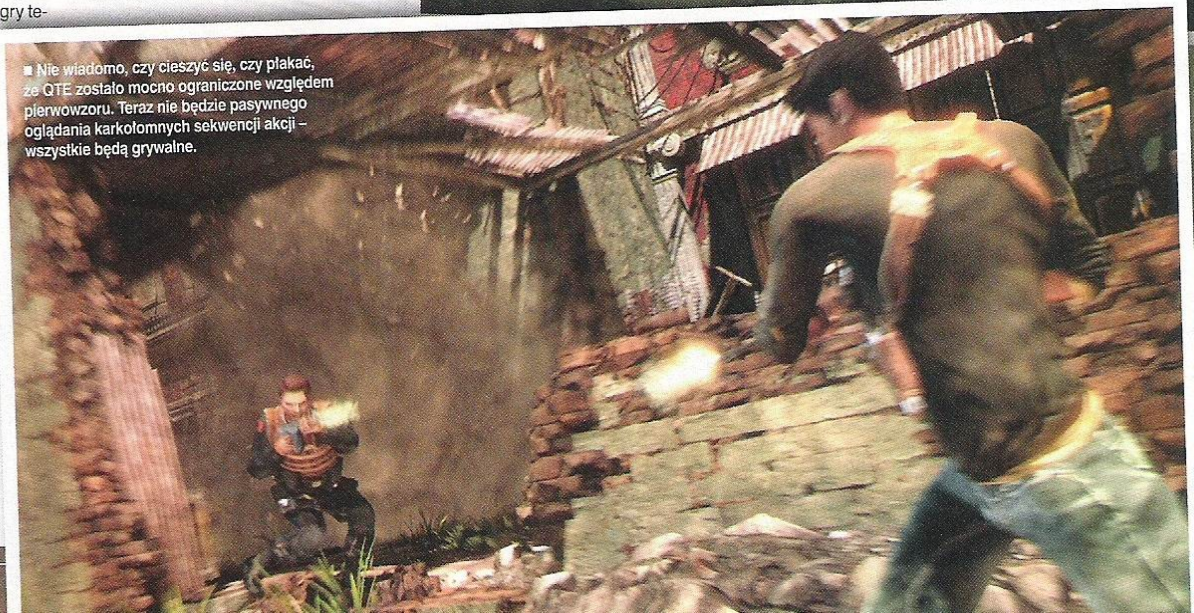
## MOŻE NOWOŚCI?

Poza chęcią nadania grze indywidualności bazując na znanych już elementach, Naughty Dog chce też dorzucić kilka nowych mechanizmów. Przede wszystkim chodzi o dwa. Pierwszym jest „action stealth". Ktoś mógłby pomyśleć, że te zwroty się wykluczają, ale wcale tak nie jest, przynajmniej według twórców. Elementy skradanki wrzucono po to, by dać graczowi możliwość wyboru ścieżki do celu. Strzelanie jest nieuniknione, ale teraz można sobie upatrzyć miejsce, z którego chce się jatkę rozpocząć, a następnie po cichu tam dojść, po drodze eliminując patrolujących strażników np. zrzucając ich za szmaty w przepaść, samemu wisząc na krawędzi tejże przepaści. Motyw znany ze Splinter Cell, ale na tym podobieństwa się kończą. Drugim elementem jest „free climbing", czyli wspinaczka dowolna. Dzięki dopieszczeniu silnika gry, Nathan sprawnie i naturalnie wespnie się po ścianach i skałach.

**Elementy skradanki wrzucono po to, by dać graczowi możliwość wyboru ścieżki, jaką wybierze on do celu**

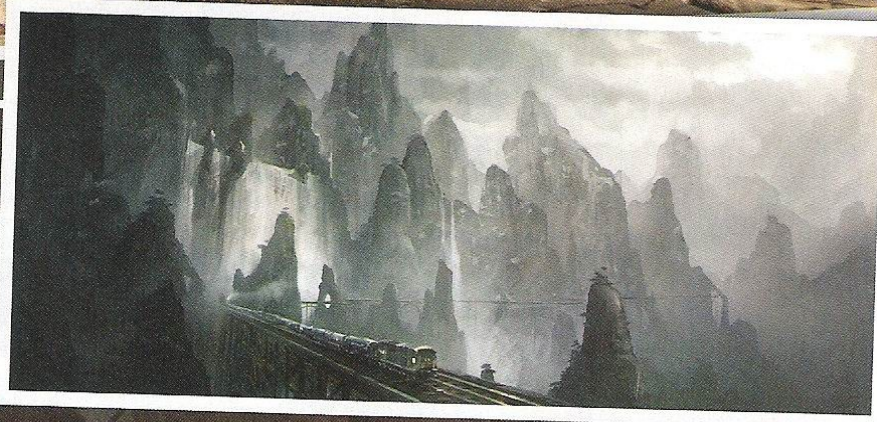
Jak wieść niesie, Uncharted 2: Among Thieves pojawi się na sklepowych półkach jesienią 2009, czyli dokładnie dwa lata po pierwszej części. W moim rankingu kontynuacja przygód Nathana z miejsca wskoczyła do ścisłej czołówki. Sprawdzone schematy, ciekawe nowości, otoczka przygody i cudna oprawa – takiej kombinacji żaden gracz się nie oprze. **//qsh**





■ Nie wiadomo, czy cieszyć się, czy płakać, że QTE zostało mocno ograniczone względem pierwowzoru. Teraz nie będzie pasywnego oglądania karkołomnych sekwencji akcji – wszystkie będą grywalne.

■ To raczej nie przypadek, że wraz z drugą częścią Nathan pokazuje swoje nieco inne oblicze, bardziej poważne, interesowne, po prostu mniej atrakcyjne społecznie. Sympatyczny niemowa Jak z tryłogii J&D zaczął mówić (i to od razu brzydko!) właśnie w pierwszej kontynuacji.



## DEVELOPER NA SPOWIEDZI – C.D.

**EW:** Co przez to rozumiem? Wpletliśmy po prostu elementy rozwiązywania zagadek do wspinaczki, walki i nawigacji w terenie. Dzięki temu mamy pewność, że Uncharted 2 stanie się atrakcyjne dla jeszcze większej rzeszy graczy.

**N+:** No dobra, to wszystko brzmi bardzo interesująco, a co z walką w zwarciu? Możemy spodziewać się czegoś głębszego, niż do tej pory?
**EW:** Jak wspomniałem, poprawiliśmy wiele elementów, w tym oczywiście strzelanie i walkę wręcz. Bez wątpienia wymiany ognia są bardzo ważne i chcieliśmy poświęcić im jeszcze więcej uwagi. Uwydatnimy mocne strony naszego systemu wspinaczki i tego, jak zgrabnie może on współgrać z osłonami, a poza tym dodamy całemu spektaklowi wymiaru pionowego. Znaczy to mniej więcej tyle, że walka przeniesie się z płaskich placów i korytarzy, w bardziej zróżnicowane architektonicznie tereny. Pierwsza część nieco cierpiała na tym, że Drake nie mógł prowadzić ostrzału będąc w pewnych sytuacjach. Teraz może pruć do bólu, gdy się chowa, wspina, wisi, a nawet balansuje.
Kolejnym elementem, nad którym pracujemy, jest design przeciwników. Możecie przygotować się na nowe klasy wrogów, przez których sposób walki wręcz i prowadzenia ostrzału ulegnie zmianie. Niektórzy mają przy sobie tarcze, inni są opancerzeni od stóp do głów, a jeszcze inni potrafią skontrować atak pięścią, co wiąże się z przemyśleniem taktyki, by takich drani ładnie sprowadzić na ziemię.
Poza tym przemodelowaliśmy system osłon. Zdajemy sobie sprawę, że w pierwszej części nie zawsze działał on sprawnie. Teraz algorytm odpowiedzialny za to, do której ściany postać przylega, został bardzo mocno zmodernizowany, by gracz zawsze czuł, że ma pełną kontrolę nad sytuacją. Teraz możliwe jest przeskakiwanie między osłonami bez przerywania ostrzału. Również wychylanie zza winkla stało się bardziej naturalne, jak i kilka innych, mniejszych, być może niezauważalnych akcji. Na pewno całość wywrze jeszcze lepsze wrażenie.

**N+:** System osłon i strzelania odegrał bardzo ważną rolę w Uncharted: Drake's Fortune. Wielu graczy żałowało, że gra sprowadzała się wyłącznie do gry „na jednego". Czy są jakiekolwiek szanse na tryb multiplayer?
**EW:** Widzieliśmy wiele dyskusji na ten temat na rozmaitych blogach i forach. Istnieje wiele przesłanek zarówno za, jak i przeciwko wprowadzeniu trybu dla kilku śmiałków; często debatujemy nad tym tematem. Jesteśmy znani z bycia otwartymi na wszelkie nowości i dokładnie przyglądamy się szansom ulepszenia naszych gier. Jeśli tylko będziemy w stanie dostarczyć taką opcję, która nie tylko będzie współgrała z naszą wizją świata Uncharted, ale również trzymała wysoki poziom wszystkich naszych gier, to kto wie, kto wie...

**N+:** Brzmi świetnie, ale zostawiacie sobie też furtkę, by multi jednak nie było. A co z sekcjami podwodnymi? Brak możliwości nurkowania w tak pięknie oddanej wodzie to duża strata.
**EW:** Drake odwiedzi wiele zróżnicowanych miejsc i ciekawych środowisk, które przetestują jego zdolności i instynkt przetrwania, ale schodzenie pod wodę nie wpasowuje się w scenariusz, który tym razem przygotowaliśmy. Bardzo ważne jest dla nas, by wszystkie miejsca, postacie i zdarzenia składały się w spójną całość. Nie chcemy dodawać nowych rzeczy na siłę.

**N+:** Rozwiń ideę swobodnego wspinania się?
**EW:** W Uncharted 2 chcemy osiągnąć bardzo ambitny cel – sprawić wrażenie, że Drake porusza się „naprawdę". Sprawdziliśmy nasz system animacji i dodaliśmy wiele nowych ruchów, by Drake poruszał się jeszcze naturalniej.

**N+:** A co z sekcjami jeżdżonymi? Świetny był skuter wodny, co szykujecie tym razem?
**EW:** Interakcja z obiektami i balansowanie na ruchomych pojazdach to zdecydowanie jasny punkt Uncharted 2, ale nie mogę zdradzać zbyt wiele.

**N+:** Przy okazji pierwszej części jeden z Waszych dźwiękowców powiedział, że jakość ścieżki dźwiękowej i efektów można poznać po tym, ile gry da się przejść „na słuch", z zasłoniętymi oczami. Opowiedz coś o sferze audio w kontynuacji przygód Drake'a.
**EW:** Udoskonaliliśmy naszą technologię tak, żeby wiarygodnie oddawała brzmienie wielu źródeł dźwięku w różnym środowisku, szczególnie w pomieszczeniach zamkniętych – pokojach, salach, korytarzach. Fale dźwiękowe w grze rozchodzą się naturalnie i odbijają od różnych powierzchni, przez co mogą zaalarmować przeciwników lub zdradzić ich położenie Nathanowi. Dźwięk może dobiegać zza rogu, a nawet „wydostać się" z pomieszczenia przez otwarte drzwi. Nasz system potrafi także zniekształcić, wytłumić czy ponieść echo dźwięku, w zależności od tego z jaką siłą został on wydany.

**N+:** Co z Home i dodatkową zawartością do pobrania z PSN?
**EW:** Nie podjęliśmy jeszcze żadnych decyzji w kwestii Home, za wcześnie na to. Tak samo, jak za wcześnie jest, by już teraz mówić o DLC. Przyjdzie jeszcze czas na ujawnienie naszych planów.

**N+:** A teraz ostatnie pytanie, tylko bez żadnych wymijających odpowiedzi! Musimy wiedzieć, czy pracujecie nad kontynuacją Jak and Daxter, zdradźcie nam jeden szczegół, ciekawostkę, o której do tej pory nikt nie wiedział!
**EW:** Fakt, że takie pytanie w ogóle padło, samo przez się znaczy, jak wielu fanów ma ta sympatyczna parka. W naszym studio wisi wiele plakatów z Jakiem i Daxterem, są oni bardzo ważni w dorobku naszej firmy i nie zapomnieliśmy o nich, tak samo, jak nie zapomnieli ich fani. Mamy jednego takiego wyjątkowego, który odwiedził nas już kilka razy. Któregoś razu przyniósł ręcznie wykonaną figurkę Flut-Fluta, a także przepyszne wypieki. ■

# PRZYSZŁO NOWE, CZYLI Nintendo

## WCZORAJ, DZIŚ I JUTRO

**Trudno nie zauważyć, że w ostatnich latach Nintendo diametralnie zmieniło swoje oblicze. Spotkało się to ze zdecydowanie pozytywną reakcją akcjonariuszy firmy, jednak gracze przyjęli różne postawy. Jedni ten fakt zignorowali, drudzy powitali z otwartymi ramiona, zaś jeszcze inni poczęli rozdzierać szaty.**

I to właśnie do tej ostatniej grupy należy sporo osób, które dotychczas były oddanymi fanami firmy. Odwracają się od niej w momencie, kiedy po wieloletnim dołku znów udało się jej trafić na szczyt popularności. Takie zjawisko musi zastanawiać, a pytanie o przyczyny tej sytuacji tylko z pozoru wydaje się proste, gdyż mamy do czynienia z paradoksem: Nintendo traci zwolenników, jednocześnie sprzedając na pniu wszystko, co tylko uda im się wyprodukować. Ponadto, w każdym numerze Neo Plus możecie się natknąć na takie zwroty, jak „casual", „non-gamer", „Wii Shit" czy wreszcie „gra dla dzieci, babć i kotów". Wszystkie są ściśle związane z nową polityką Nintendo, które postanowiło narzucić rynkowi własne zasady gry. I wydaje się, że na tym wygrało. Ale czy na pewno? Istnieje w końcu ryzyko, że nowi klienci znikną tak szybko, jak się pojawili i wtedy zabraknie twardej, zaufanej bazy odbiorców. Nabierający coraz większego rozmachu kryzys gospodarczy może stanowić pierwszą poważną próbę dla japońskiego giganta. Warto się więc zastanowić, skąd się wzięło nowe Nintendo, jak wygląda obecnie i dokąd zmierza.

### 120 LAT HISTORII

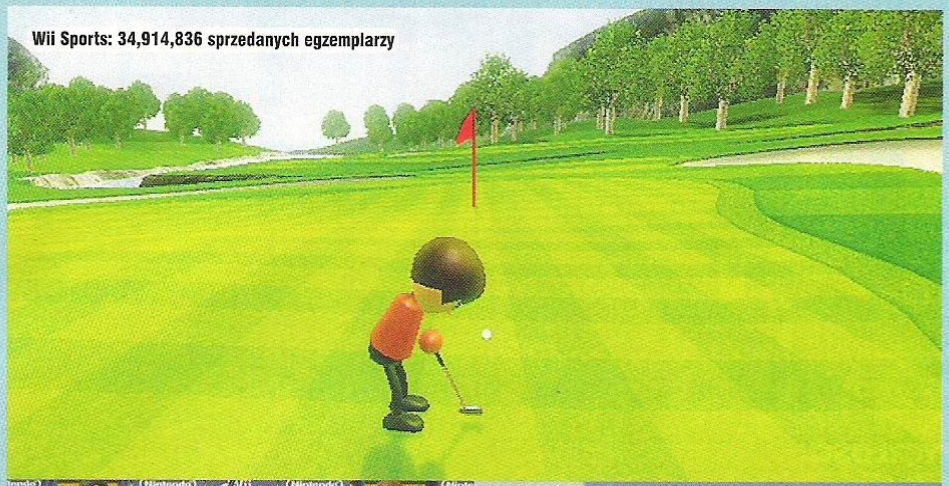
Jedna z możliwych odpowiedzi na pierwsze pytanie może się wydać zaskakująca. Otóż Nintendo się wcale nie zmieniło i wciąż podąża tym samym kursem, co dwadzieścia, czterdzieści czy sześćdziesiąt lat temu. No właśnie, często zapominamy, że ostatnie ćwierć wieku, jakie firma spędziła w branży elektronicznej rozrywki, to tylko wycinek jej działalności. Gdy w 1889 roku powstawało Nintendo, Polski nie było na mapie, astronomowie nie wiedzieli o istnieniu Plutona, a wojny światowe stanowiły odległą przyszłość. Na przestrzeni dziesięcioleci firma produkowała karty do gry, zabawki, słodycze, ryż błyskawiczny, a także prowadziła sieć taksówek oraz love hoteli (czyli wynajem pokoi w jednoznacznym celu). W tym kontekście nie jest wykluczone, że produkcja konsol i gier w sensie, do jakiego przywykliśmy, to epizod, który powoli zmierza ku końcowi. Nie byłaby to ani pierwsza, ani zapewne ostatnia zmiana branży w dziejach wielkiego 'N', jak popularnie nazywano firmę jeszcze dekadę temu.

Ale zostawmy tę pesymistyczną i ogólnikową teorię. Zamiast tego skupmy się na konkretach. Nintendo przeżywało swoje najlepsze lata na początku lat 90., kiedy 16-bitowy SNES stanowił synonim elektronicznej rozrywki. Firma zdołała wyeliminować większość konkurentów, często uciekając się monopolistycznych metod, a pozostałych trzymała na bezpieczny dystans. Kłopoty pojawiły się wraz z nowymi graczami na arenie. Porażka z Sony była tyleż spektakularna, co zaskakująca. Generację później dołączył Microsoft i prawdziwy, technologiczny wyścig zbrojeń rozkręcił się na dobre. Przy takich rywalach były monopolista okazał się zbyt słaby, by móc konkurować. Przykład Segi stanowił swego rodzaju memento dla szefów N, jak mogą skończyć, jeśli szybko czegoś nie wykombinują.

### W OCEANIE

Jak zawsze w sytuacji kryzysowej, zdecydowano się na drastyczne kroki. Uważny Czytelnik być może pamięta, że podczas pierwszych prezentacji DS oraz Wii przedstawiciele Nintendo często wspominali o „niebieskim oceanie" oraz „bezkresie możliwości". Marketingowy bełkot? Otóż nie do końca. Podstawą obecnej polityki firmy jest książka zatytułowana „Blue Ocean Strategy", autorstwa W. Chan Kima oraz Renee Mauborgne. Ten podręcznik biznesu rozróżnia dwa rodzaje rynku. Pierwszy to tak zwany czerwony ocean. Jest to obecnie istniejący rynek, z jasno określonymi regułami i uczestnikami. Konkurenci starają się zwiększyć swoje udziały oferując w gruncie rzeczy ten sam produkt, tylko większy, ładniejszy, lepszy. Również oczekiwania klientów są tutaj ściśle zdefiniowane. Wraz z zaostrzającą się konkurencją, uczestnicy muszą wydawać coraz więcej, by chociaż utrzymać obecną pozycję. Przeciwieństwem tej sytuacji jest niebieski ocean, czyli rynek dopiero czekający na odkrycie. Podstawową różnicą jest to, że na tych szerokich wodach popyt się tworzy, a nie zaspokaja. W początkowej fazie brak jest konkurentów, a spodziewane zyski są wysokie, ponieważ to „odkrywca" kreuje oczekiwania odbiorców. Firma zostaje monopolistą, ponieważ sama ustala reguły gry. Z czasem jednak i ten ocean się zaczerwienia, i trzeba szukać kolejnych, niezbadanych obszarów.

Dokładnie to uczyniło Nintendo. Nie było w stanie grać na zasadach Sony i Microsoftu, więc zamiast kroku naprzód wykonało od razu skok stawiający ich na czele stawki. Konkurenci bronią się jak mogą, co czasem przybiera groteskowe formy. Wystarczy sobie przypomnieć, jak amerykańska firma przedstawiała zestaw X360 i Wii jako lepszą propozycję niż drogie PlayStation 3. Dziś już takie słowa są nie do pomyślenia. Oficjalnie obaj giganci starają się unikać porównać z Nintendo, twierdząc, że to inny, osobny segment branży. Czyny jednak przeczą słowom. Poziom trudności Normal już nie jest domyślnym ustawieniem dla graczy, gdyż został on przeznaczony dla świeżych w temacie. Doskonałym przykładem jest przecież ultra-mega-core'owe Halo 3, gdzie sami autorzy przyznali, że lepiej od razu zacząć na wyższym poziomie. W tym samym czasie Cliff Bleszinsky, uosobienie krwistych strzelanin dla hardkorowców, narzeka, że gry są zbyt skomplikowane dla



Wii Sports: 34,914,836 sprzedanych egzemplarzy

Wii Play: 17,017,116 sprzedanych egzemplarzy

Wii Fit: 11,369,528 sprzedanych egzemplarzy

### WII HD?

**Powoli, bo powoli, ale temat następnej generacji zaczyna się pojawiać wśród pytań od dziennikarzy, a Internet zapełniać plotkami. Jedną z ciekawszych były pogłoski o Wii HD, co miałoby być kodową nazwą następnej konsoli stacjonarnej od Nintendo. Zasadniczo kontroler pozostałby ten sam, z usprawnieniami tu i ówdzie, za to konsolę wyposażono by w moc obliczeniową porównywalną do konkurencji. Nie jest jasnym jednak, czy do konkurencji obecnej, czy też przyszłej. W każdym razie oceniam tę teorię jako mocno życzeniową, gdyż kłóci się ona z logiką „niebieskiego oceanu", która zakłada ciągłe wprowadzanie nowości oraz utrzymywanie kosztów produkcji na niskim poziomie. Wiadomo, że za kilka lat Sony i Microsoft nie omieszkają wprowadzić kontrolerów z czujnikami ruchu, więc N musi pójść krok dalej. Z drugiej strony znalazłoby się kilka wypowiedzi pracowników firmy z Kioto, które natchnęłyby nadzieją tradycjonalistów. Ci pierwsi wielokrotnie podkreślali, że nie są przeciwko technologii HD; po prostu uznali, że na nią trochę za wcześnie. Można się więc spodziewać, że następca Wii będzie na tyle potężny, by sobie z nią poradzić. Co do kontrolera, to zamysłem firmy jest nieustannie wprowadzać coś nowego. Miyamoto podkreślił na szczęście, że kolejna rewolucja zaraz po tym, jak ludzie zaczęli czuć się naturalnie korzystając z wiilota i gruchy, byłaby błędem. Muszą więc znaleźć złoty środek, co sprawą łatwą nie jest, za to bardzo podsyca ciekawość graczy.**

zwykłych ludzi i oczekuje, że pad do następnego Xboxa będzie miał mniej (sic!) przycisków niż obecny. Przykłady można mnożyć. Podobieństwa między Avatarami w nowym dashboardzie tri-sixty a nintendowymi Mii-ludkami nie zauważy tylko niewidomy. Widać jak na dłoni, że cichy odpływ na szersze wody już się rozpoczął.

## GRA POZORÓW

Ale nie tylko konkurenci starają się zatuszować fakt, że rynek się zmienia. Robi to samo Nintendo, które przynajmniej poprzez retorykę stara się zatrzymać przy sobie wieloletnich fanów. Zamiast o grach dla casuali, każuali, nie-graczy, niedzielnych graczy (zwał jak zwał), woli mówić o „rozszerzonej" oraz „rdzennej publice". W praktyce dla „rozszerzonej publiki" przeznaczone są gry o niskim poziomie trudności i interakcji, przesadnie prowadzące za rączkę, często o prymitywnej oprawie. Zaś tytułami skierowanymi do fanów Nintendo określa każdą kontynuację, ignorując fakt, że część serii od samego początku przeznaczona była dla młodszych osób. Tym sposobem dochodzimy do wyjściowej obserwacji, czyli exodusu fanów, oraz jej przyczyn. Postawione w krzyżowy ogień pytań, Nintendo zdaje się uporczywie rozumieć termin „hardkorowe gry" jako kontynuacje ich flagowych serii, z naciskiem na Mario i Zeldę. Nie rozszerzają znaczenia na wszelkie produkcje, których łaknie w danym momencie najwierniejsza publika, pokroju Gearsów, Killzone czy Mirror's Edge. Zadajmy jednak sobie, choćby na potrzeby tego tekstu, pytanie: dlaczego?

Odpowiedź najprostsza: ponieważ im się taki stan rzeczy opłaca. Liczby są niestety nieubłagane. Porównajmy dwa flagowe tytuły: Super Mario Galaxy oraz Brain Training. Na pierwszy rzut oka może wydawać się, że mówimy o dwóch niekwestionowanych sukcesach. SMG zebrało rewelacyjne noty wśród krytyków, zdołało niemal dorównać legendarnemu Mario 64, a przy okazji rozeszło się w niebagatelnej liczbie ośmiu milionów egzemplarzy. Przypatrzmy się jednak dokładniej... Prace nad grą rozpoczęto oficjalnie na początku 2004 roku, czyli prawie cztery lata przed premierą. A korzeni można się doszukiwać nawet w początkach konsoli GameCube, kiedy Nintendo zaprezentowało setkę Marianów biegających po wielkiej kuli. Prace nad SMG musiały więc pochłonąć horrendalną kwotę, zwłaszcza, że choćby do nagrania ścieżki dźwiękowej zaangażowano orkiestrę. Jak przy tym wypada Brain Training? Grafiki niemal brak, wystarczy zrobić ładne tła i stylową postać doktora. Formuła praktycznie też już gotowa, ponieważ z pierdyliardów zadań matematycznych obecnych w gazilionach zeszytów z łamigłówkami wystarczy wybrać te, które chce się wrzucić do gry. I to nie są tylko moje domysły: grę stworzył dziewięcioosobowy zespół w ciągu trzech miesięcy. Wynik? Przeszło trzynaście milionów kopii rozeszło się po świecie. Nawet pewniak Mario nie może się z tym równać. Wyobraźcie sobie teraz miny szefów firmy, którzy w miesiąc po premierze SMG słyszą, jak fani dopominają się o kolejne pozycje z najwyżej półki. „Rozszerzona publika" takich wymagań nie ma, a przynosi większe zyski. Perspektywa pójścia na całego w stronę tej drugiej jest aż nazbyt kusząca. I to, że inni potrafią dostarczyć w ciągu roku kilkadziesiąt absolutnie topowych pozycji, przestaje mieć nagle jakiekolwiek znaczenie. W końcu podtytuł wspomnianej wcześniej książki brzmi: „Jak sprawić, by konkurenci przestali być istotni".

## OKRUCHY ZE STOŁU

Ten stan rzeczy utrwala także fakt, że wszystkim taka sytuacja odpowiada, z wyjątkiem relatywnie niewielkiej grupy wieloletnich fanów. Na polityce niskich kosztów produkcji zyskuje nie tylko Nintendo, ale też pozostałe firmy. Najbardziej zadowoleni są mali i średni developerzy, dla których Wii jest swoistą Arką Noego, że pozwolę sobie na takie wyolbrzymienie. Prawdą jednak jest, że najmniejszych nie stać na produkowanie gier na HD-geny, zaś pozostali (poza najbogatszymi) nie mogą sobie pozwolić na żadne ryzyko. Jedna poważna porażka może oznaczać koniec działalności. I nagle pojawia się Wii. Największa baza odbiorców, do tego mało wymagająca, dobrze znana technologia w środku, niskie koszty produkcji i sporo gatunków, które największy gracz, producent konsoli, pozostawia innym. Za każdym drapieżnikiem podążają padlinożercy, w których interesie jest, by ten pierwszy cieszył się dobrym zdrowiem. Czy Midway kiedykolwiek sprzedałoby dwa miliony kopii Carnival Games (pozycja, której nawet nie zdecydowaliśmy się zrecenzować), gdyby Nintendo każdego miesiąca wypuszczało kilka pierwszoligowych gier? Japońska firma zbyt dobrze pamięta nauczkę z czasów GCN, by pozwolić sobie na ostracyzm ze strony niezależnych wydawców. Poza tym w przyciągnych ławicach tytułów trafiają się także grube ryby, by wspomnieć choćby o capcomowskim i Monster Hunter 3. Gdy mamy do czynienia z obopólną korzyścią, trudno oczekiwać zmiany statusu quo.

## PROMETEUSZ

Shigeru Miyamoto to Nintendo. Nintendo to Shigeru Miyamoto. Twórca Mario, Zeldy i Donkey Konga (oraz naturalnie wielu innych pozycji) zasłużył się dla firmy do tego stopnia, że obecnie chyba nie ma drugiego na świecie producenta gier o podobnej swobodzie. Shigsy ma wgląd niemal do każdej gry, jaka powstaje w Nintendo lub jego bezpośrednich okolicach. Doradza, poprawia, sugeruje, zmienia. Podobno potrafi podejść do prawie ukończonego produktu i obrócić koncepcję o sto osiemdziesiąt stopni. Z drugiej strony luźno rzucony przez niego pomysł może uruchomić proces produkcyjny pełnoprawnego tytułu. Jak sam mówi, inspiruje się wszystkim, co go otacza. Zelda narodziła się dzięki zwiedzaniu jaskiń w dzieciństwie, a do Pikmina zainspirowały go mrówki, które obserwował w ogródku. To być może znane przykłady, więc podam świeższe. Wii Fit i kontroler do gry powstały dlatego, że Shigeru zaczął dbać o zdrowie i codziennie sprawdzał swoją wagę. Doszedł do wniosku, że sprawia mu to frajdę, więc... przekonał szefów, by zrobić o tym grę! Jak zwykle, trafił w dziesiątkę.

Widzicie, że od formy Miyamoto może zależeć w dużej mierze kondycja całej firmy. A on, jak każdy człowiek, zmienia się i trudno oczekiwać, by wciąż chciał robić takie same gry, jak trzydzieści lat temu. Ma chęć i możliwości, by próbować czegoś nowego, a tym czymś nie są strzelaniny z coraz większą liczbą wrogów na ekranie, jakkolwiek zabawne dla nas by były. W jednym z niedawnych wywiadów stwierdził, że chciałby tworzyć gry do końca życia, a po śmierci być pamiętanym jako ten, który nieustannie wprowadzał do branży innowacje. Możemy więc spodziewać się kolejnych ekscentrycznych produkcji z jego strony. To właśnie tam kieruje swoje główne siły, ograniczając się do nadzoru przy kontynuacji swoich autorskich serii. The Legend of Zelda już dawno przeszła pod niemal całkowite zwierzchnictwo Eiji Aonumy. Swoją drogą, trudno mu nie zazdrościć. Niewielu ludzi na Ziemi może realizować swoje najśmielsze marzenia i pomysły na czyjś koszt. I jeszcze brać za to pieniądze. Nic dziwnego, że Miyamoto ani myśli przechodzić na emeryturę.

**WII FIT I KONTROLER DO GRY POWSTAŁY DLATEGO, ŻE SHIGERU ZACZĄŁ DBAĆ O ZDROWIE I CODZIENNIE SPRAWDZAŁ SWOJĄ WAGĘ. DOSZEDŁ DO WNIOSKU, ŻE SPRAWIA MU TO FRAJDĘ, WIĘC... PRZEKONAŁ SZEFÓW, BY ZROBIĆ O TYM GRĘ! JAK ZWYKLE, TRAFIŁ W DZIESIĄTKĘ**

## WAR NEVER CHANGES

Nintendo zaprzeczyło tej tezie i na naszych oczach zmienia zasady wojny konsolowej. Wciąż kwestią otwartą pozostaje, jakie będą tego dalekosiężnie skutki. Możliwe, że różnica między N a resztą producentów konsol zarysuje się jeszcze wyraźniej. Albo wręcz przeciwnie, Sony i Micro pójdą w ślad Japończyków, którzy z kolei będą musieli uciec jeszcze dalej, by utrzymać swój ocean w kolorze niebieskim. Inne scenariusze także są niewykluczone: polityka N zmusi branżę do zmian, ale jej nie zrewolucjonizuje z dnia na dzień, w rezultacie czego otrzymamy kompromis pomiędzy obydwiema koncepcjami. Pewnym jest tylko to, że firma z Kioto nie zamyka się w żadnej niszy. Jeśli już ktoś tak czyni, to są to jej konkurenci. Choć przykład z Avatarami pokazuje, że nikt nie chce zostać w tyle.

Wojna się zmienia, ale dalej budzi olbrzymie emocje. Przez kilka najbliższych lat rywalizacja będzie gorętsza, niż mogliśmy to sobie wyobrazić pięć lat temu, a my możemy ją śledzić, siedząc bezpiecznie przed monitorem. Oczywiście w wolnych od grania chwilach. //**Kaxi**

# WATCHMEN

# THE END IS NIGH

## UWAGA, BĘDĘ PRZEPOWIADAŁ PRZYSZŁOŚĆ

Wyciągnij dłoń, właśnie tak, doskonale. Linia życia poszarpana sesjami w Gears of War i LittleBigPlanet, hmmm... Wyćwiczone mięśnie od machania wilotem i skakania przy WiiFit... Dobrze, dobrze... Ale widzę coś bardzo ciekawego... Marzec tego roku, przechodzisz przez ulicę w koszulce z zakrwawionym żółtym smileyem, wydajesz więcej na kino niż na gry, a avatar na forum NEOplus zmieniasz na wizerunek Rorschacha... Nie wiesz, o kim mówię? Za chwilę się dowiesz.

### ZIMNA WOJNA NA SUPERMOCE

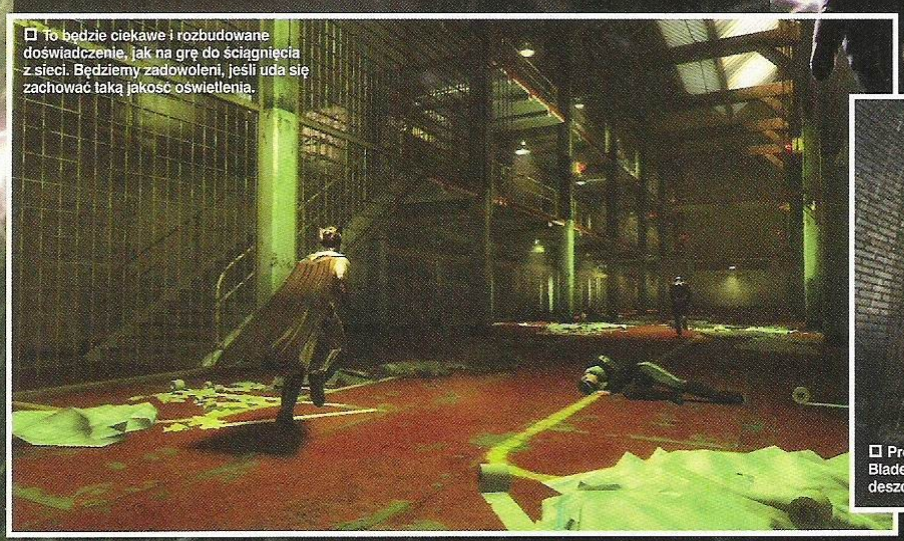
Wielkimi krokami nadchodzi gra związana z filmem „Watchmen" (po polsku „Strażnicy", ale na konsole ukaże się pod oryginalną nazwą), który z kolei bazuje na historii ze znakomitego, wizjonerskiego i zajmującego wyobraźnię komiksu z 1986 roku. Więcej o nim samym (szczerze polecam!) i ekranizacji w obszernej ramce; wspaniałą wiadomością jest tworzenie gry, która – uwaga – pokaże wydarzenia poprzedzające te z komiksu.

Rorschach (koleżka w biało-czarnej masce na twarzy) i Nite Owl (wyglądający jak młodszy brat Batmana) pojawią się w prequelu i przekonamy się na własne oczy, co robili w 1972 roku, gdy byli jeszcze u szczytu formy. Czy duch legendarnej historii zostanie zachowany? Były wątpliwości przy przenoszeniu „Watchmen" na srebrny ekran; równie duże towarzyszą powstawaniu gry. Nadzieję daje oświadczenie developera, że autor komiksu Dave Gibbons aktywnie współpracuje ze studiem produkującym grę. Tak to się robi na Zachodzie.

Warto w telegraficznym skrócie przybliżyć sylwetki głównych postaci tym, którzy do tej pory nie zetknęli się z fenomenem „Watchmen" (uwaga! komiks wciąga od pierwszych kart!). Nie zdradzając zbyt wiele, Rorschach to nadzwyczaj charyzmatyczny detektyw z osobliwą maską na twarzy. Przenikliwy, bezlitosny i zabójczo inteligentny – kreacja, która przeszła do historii komiksu. Z kolei Nite Owl to wzorujący się na Batmanie koleżka, przywiązany – może zbyt mocno – do gadżetów i nowinek technologicznych. Jego zabaweczki zawsze mają umieszczony na sobie symbol sowy, stąd jego przezwisko. Ta dwójka (i ogólnie plejada postaci z „Watchmen") swego czasu zerwała z utartym wizerunkiem nieskazitelnego superherosa i po części dzięki temu przeszła do historii. Opisałem ich tak skrótowo, jak się dało, bo odkrywanie charakteru Rorschacha i Nite Owla to jeden z głównych atutów komiksu, a mam nadzieję, że i gra rozwinie trochę ich portret. Tak czy siak, lektura nie zaszkodzi.

Wypada na początku zaznaczyć, że The End Is Nigh będzie dostępne (na razie...) tylko i wyłącznie w formie cyfrowej, a do tego podzielone na epizody. Pierwszy odcinek ma zostać udostępniony przy okazji marcowej premiery filmu, ale prawdziwym wyzwaniem będzie zaciekawienie graczy na dłużej – tak, aby nie odwrócili się od gry po pierwszych kilku rozdziałach. Fani komiksu na pewno będą chcieli poznać nowe historie dotyczące ulubionych postaci, ale dla ogółu będzie liczyć się klimat i satysfakcja z grania. Co nieco już wiadomo i nie są to złe wieści – jeśli brakowało Wam dobrych beat'em upów, to The End Is Nigh spełni te oczekiwania – przynajmniej ma taki zamiar. Przyjrzyjmy się zatem, co do tej pory wysmażyli panowie z Deadline Games.

**INFO**
DEVELOPER: DEADLINE GAMES
WYDAWCA: WARNER BROTHERS
TERMIN: MARZEC 2009
KONSOLA: XBOX360, PS3,



To będzie ciekawe i rozbudowane doświadczenie, jak na grę do ściągnięcia z sieci. Będziemy zadowoleni, jeśli uda się zachować taką jakość oświetlenia.

Projekt miasta nasuwa skojarzenia z takimi klasykami jak Blade Runner albo Max Payne. W The End Is Nigh nawet deszcz jest noir. Klimat, że hej.

☐ Gra nie będzie jakoś nadzwyczajnie brutalna, ale wystarczająco, by znaleźć się kategorii produktów przeznaczonych tylko dla dorosłych. Na pewno ekipa „herosów" nie będzie się patyczkowała z oprychami i ulice NYC zaleje posoka.

☐ Brakuje mi takich bijatyk na obecnej generacji, dlatego zapowiedź Watchmen przyjąłem z szeroko otwartymi ramionami. Rorschach się nie patyczkuje i w łapach trzyma potężny klucz francuski – w końcu trzeba pomóc kumplowi w opresji. Jak myślicie – czyje będzie na wierzchu?

## MOIM PARTNEREM JEST MROK

Cała gra tworzona jest po kątem kooperacji offline, więc jeśli zabraknie kolegi obok – rolę drugiej postaci wezmą na siebie procesory konsoli. Gracze wcielą się w Nite Owla lub Rorschacha i wspólnie przemierzą mroczne zaułki Nowego Jorku, lecz nie będą niczego szukać – okazje do wszczęcia bójki same ich znajdą . System gry Watchmen: The End Is Nigh przypomina trzyletnie The Warriors, z tym zastrzeżeniem, że tym razem ekran jest cały czas podzielony. Daje to graczom nieporównywalnie większą swobodę, bo nie trzeba ciągle patrzeć na drugą osobę i można iść tam, gdzie się żywnie podoba.

**RORSCHACH TO NADZWYCZAJ CHARYZMATYCZNY DETEKTYW Z OSOBLIWĄ MASKĄ NA TWARZY. PRZENIKLIWY, BEZLITOŚNY I ZABÓJCZO INTELIGENTNY**

Oby zbieżności z Warriorsami było więcej, bo tamten tytuł dostawał w kooperacji kopa z adrenaliny, jak Mia w „Pulp Fiction". Nikt nie próbuje ukryć, że Watchmen będzie chodzoną bijatyką w niemalże najczystszej postaci, ale po oswojeniu się z tą myślą, można bez wstydu czerpać z zabawy przyjemność.

Mechanika walki nie do końca zasługuje na to miano, ale przynajmniej każdy będzie mógł zacząć grę z marszu. Nie wymagam od Watchmen aspirowania do miana technicznego mordobicia i w zupełności wystarcza mi zapewnienie autorów, że doświadczony gracz więcej wyciśnie z linijek kodu niż początkujący żółtodziób. Postać ma słaby oraz mocny cios, rzut i blok lub unik (w zależności od bohatera) – niedużo, ale chyba wystarczy, by zasiąść do gry na sycące partyjki. Do tego dochodzą kombosy i finishery, ale developer strzeże swoich tajemnic, jak niejedna panna wianka. Widziałem Rorschacha brutalnie znęcającego się nad oszołomionym oponentem, czyli powinno być zgodnie z regułami gore. Dwaj „herosi" różnią się umiejętnościami, Nite Owl bardziej stawia na technikę i stara się walczyć stylowo, a Rorschach dzielnie reprezentuje szkołę polskich hooligans i nie ma oporów, by przeciwnikowi przyłożyć metalową rurą albo inną przygodną bronią. Do tego jest trochę szybszy i zwinniejszy od Nite Owla, ale cierpi na tym pasek z energią, który znika szybciej. Nie są to różnice powalające na ziemię i raczej większość gier stara się w podobny sposób wprowadzać urozmaicenia, ale nie można odmówić sensu temu rozwiązaniu.

## KONIEC JEST BLISKI

Oprócz zdrowia, bohaterów opisuje też drugi pasek, o innych właściwościach dla każdego z nich.

W przypadku Rorschacha jest to Rush, czyli mówiąc po ludzku berserk, który ładuje się poprzez sukcesywne okładanie wrogów, ale także zbieranie oklepu. Po odpaleniu Rusha, Rorschachowi wzrasta siła ciosów i zadaje je szybciej, stając się na chwilę konkretną maszyną do zabijania. Łatwiej wchodzą combosy i nie ma wątpliwości, że grając każdy będzie się wpatrywał w powiększający się pasek. Podobny wskaźnik ma też Nite Owl, ale działa ona oczywiście zgoła odmiennie. Jego pasek symbolizuje stopień naładowania zbroi, a po napełnieniu można albo porazić przeciwnika wiązką piorunów, albo uaktywnić elektroochronę, która przysmaży każdego, kto będzie na tyle

### ART DETAIL

Zarówno film, jak i gra nie odstają od innych komiksowych produkcji ostatnich miesięcy. Teraz nie wystarczy wkleić na plakat superherosa i liczyć na krociowe zyski z wycieczek małoletnich do kina. Styl takich filmów musi być dużo poważniejszy, co swego czasu udowodnił „X-Men", a ostatnio niewiarygodnie wysoko poprzeczkę podniósł „Mroczny Rycerz", który postawił na elektryzującą synergię korzeni komiksowych z mrocznym, miejscami psychologicznym thrillerem. W podobnym tonie konstruowano „Watchmen", które ma wywołać w widzu uczucie przygwożdżenia i osamotnienia. Autorzy gry wzorowali się na kolegach z Hollywood, dlatego pod względem atmosfery będzie to podobne doświadczenie, nawet pomimo faktu, że cyfrowa inkarnacja komiksu będzie prequelem. Ponadto mam wrażenie, że developerzy nie wyłożyli jeszcze wszystkich atutów i niejedna miejscówka nas pozytywnie zaskoczy – do premiery zostało dużo czasu, jak na grę podzieloną na epizody. Niecierpliwie czekamy na wiosnę.

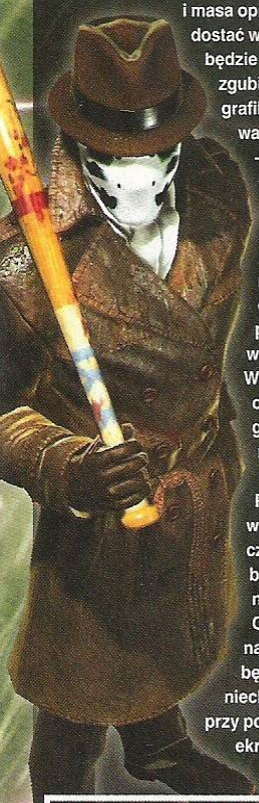
nierozsądny, by dotknąć bohatera. Ponadto pasek Nite Owla ładuje się sam, więc nawet stojąc z boku można go podpakować.

Obaj bohaterowi będą musieli współpracować nie tylko podczas walk, ale też wspólnie rozwiązać kilka nieskomplikowanych zagadek. Najczęściej wystarczy chwilę się zastanowić i użyć jednej z mocy, jakie mają na podorędziu. Na przykład Nite Owl podniesie więzienną kratę, pod którą prześlizgnie się Rorschach i będzie mógł zdziałać coś dalej. Zagubiony brat Batmana będzie mógł korzystać z linki i dostać się w niedostępne dla Rorschacha miejsca. Ponadto gra ma zapewnić dwa różne typy zabawy – w zależności czy gracz pokieruje Nite Owlem, czy Rorschachem. Autorzy zapewniają, że ekipa tworząca Watchmen: The End Is Nigh swoje głosy rozkłada po równo między dwóch bohaterów. Chyba nie może być lepszej rekomendacji dla poziomu zbalansowania rozgrywki i mocy postaci. Pogramy, zobaczymy. I ocenimy.

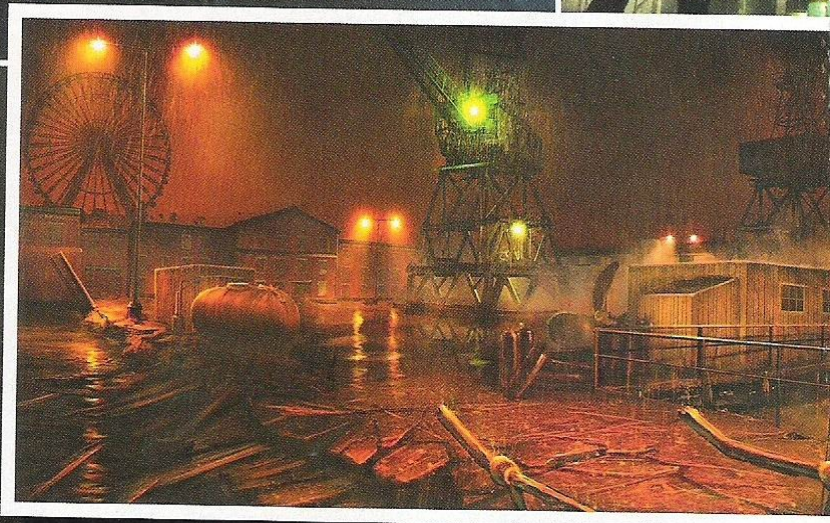
Rorschach ma wiele cech detektywa z naprawdę starych opowiadań albo filmów. Lubi pracować sam, ma diabelnie przenikliwy umysł i nie cacka się z przeszkodami. Bo charyzmę daje mu sam wygląd. Jeden z tych imponujących.

## WHO WATCHES THE WATCHMEN?

Nie ma co ukrywać, że głównym czynnikiem wpływającym na mroczny klimat gry jest zastosowany styl graficzny. Spójrzcie na screeny – Nowy Jork tonie w deszczu, podczas gdy dwuosobowa ekipa „herosów" nurza się w dzielnicach, które raczej nie znajdują się na pocztówkach z wakacji. Wszędobylskie graffiti, walające się śmieci i masa oprychów gotowych dostać wciry. W grze będzie trudno się zgubić, ale widać chęć grafików do zróżnicowania miejscówek – cuchnące kanały czy zamokłe doki brzmią wystarczająco odpychająco, by masochistycznie chcieć się tam przenieść. Nic nie wskazuje na to, by Watchmen mieli okazać się cudem graficznym, ale na przykład mokry skórzany płaszcz Rorschacha wygląda wystarczająca nieźle, by dać nadzieję na niezłą oprawę. Choć w sumie najważniejsza będzie płynność, niech gra nie zwalnia przy podzielonym ekranie, a nikt nie powinien zbytnio narzekać. Chyba że chce dostać przez łeb kijem bejsbolowym.



Pod wieloma względami gra The End Is Nigh to wielka niewiadoma. W kilku miejscach wypatrzyłem Archimedesa, jajkowaty statek Nite Owla, ale nie wiadomo, czy będzie szansa go pilotować, czy posłuży jedynie jako środek transportu w przerywnikach. Cutsceny mają nawiązywać do sposobu prowadzenia akcji w komiksie – ostatnio wpuszczono „Watchmen" do iTunes w formie multimedialnej. Takiej samej, jak swego czasu MGS: Digital Graphic Novel. Historię poznamy między innymi z dzienników Rorschacha, a po natężeniu używania tego imienia w tym raporcie, wiecie już jak bardzo cenię tę postać. Mogę to określić tylko jednym słowem: KA-PI-TAL-NIE! Nie wiecie, skąd się bierze mój entuzjazm? Marsz do sklepu z komiksami! Niestety brakuje jakichkolwiek obietnic o planowanej długości rozgrywki, więc powoli przygotowywałbym się na najgorsze – wszak to gra w formie epizodów, a te nigdy nie grzeszyły zbytnim rozbudowaniem. Obym się mylił, ale stawiam na 3-4 godziny na jeden odcinek. Ciągle czekamy na informację, w jakich odstępach zdecydowano się wypuszczać kolejne epizody – niech nie biorą przykładu z Valve. Pierwsze odcinki Watchmenów będą dostępnych na Xbox Live i PSN w marcu.



**GŁÓWNYM CZYNNIKIEM WPŁYWAJĄCYM NA MROCZNY KLIMAT GRY JEST STYL GRAFICZNY. SPÓJRZCIE NA SCREENY – NOWY JORK TONIE W DESZCZU, PODCZAS GDY EKIPA „HEROSÓW" NURZA SIĘ W DZIELNICACH, KTÓRE RACZEJ NIE ZNAJDUJĄ SIĘ NA POCZTÓWKACH Z WAKACJI**

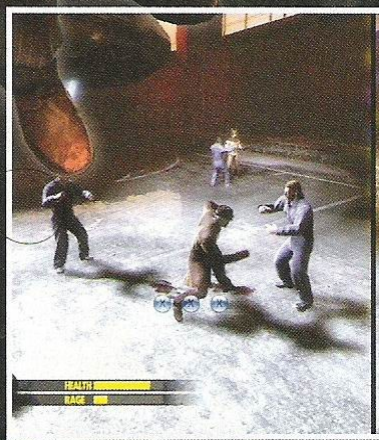
## KOMIKSOWI PASJONACI

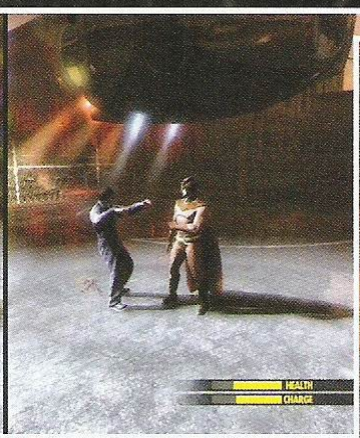
Reżyser filmu „Watchmen" Zack Snyder (to on stworzył „300" i „this is madness!") otwarcie mówi, że gra nie jest dla niego marketingowym gadżetem, który ma się sprzedać na fali popularności filmu. To prequel, więc fani znajdą w nim zupełnie nową historię, a poza tym będzie wydany w formie epizodów i przy premierze filmu dostępnych będzie tylko sześć rozdziałów finalnej gry. Ludzie z Deadline Games wzięli na siebie trudne zadanie przykucia graczy do świata Nite Owla, Comediana i Rorschacha, ale jest w nim zaklęta wystarczająca magia, by porwać tłumy. Dość powiedzieć, że choć nie jestem zagorzałym fanatykiem komiksów, to od „Watchmen" nie mogłem się oderwać i stawiam to dzieło na równi z kilkoma innymi, świetnymi opowieściami. Mocny i mroczny klimat jest tym, co stare tygrysy lubią najbardziej, a The End Is Nigh nie boi się znaleźć w zakrwawionej szufladzie z napisem „Mature", dlatego nie nastawiałbym się na grę z młodszym rodzeństwem.

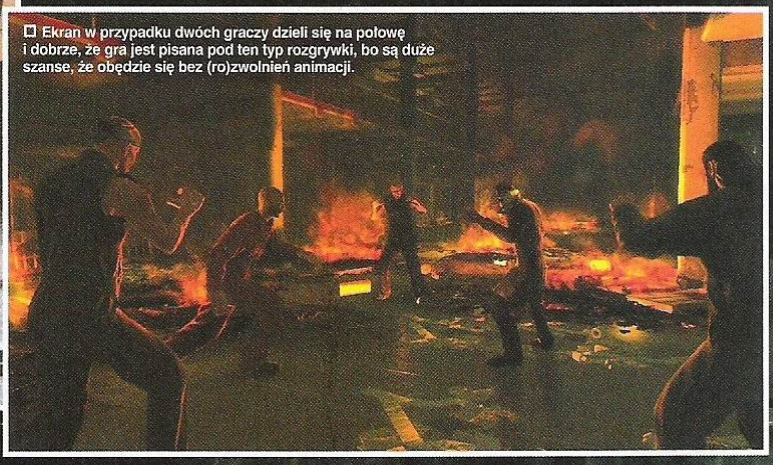
Będziemy trzymać rękę na pulsie w temacie Watchmen: The End Is Nigh, polecam sprawdzić kino w Home na PlayStation 3 – znajdziecie tam kilka plakatów z filmu, nowy, trochę inaczej zmontowany zwiastun filmu i Zacka Snydera zapowiadającego, że ma jeszcze wiele do pokazania. To bardzo udany pomysł na promowanie filmu i gry, oby w przyszłości więcej dystrybutorów poszło tą ścieżką.

Przy grze współpracują ci sami ludzie, którzy stworzyli oryginał i pomagali przy filmie, więc o ciągłość wątków i spójność fabuły można być spokojnym. Czy stworzenie na podstawie historii o rzekomym spisku na życie „herosów" gry, która jest w zasadzie niezbyt skomplikowaną bijatyką, to szarganie świętości? Moim zdaniem nie większe niż nie robienie niczego. Mocne postawienie na kooperację i charyzmatyczni bohaterowie – niczego więcej nie wymagam. Aha, jakby co, to ja gram Rorschachem.

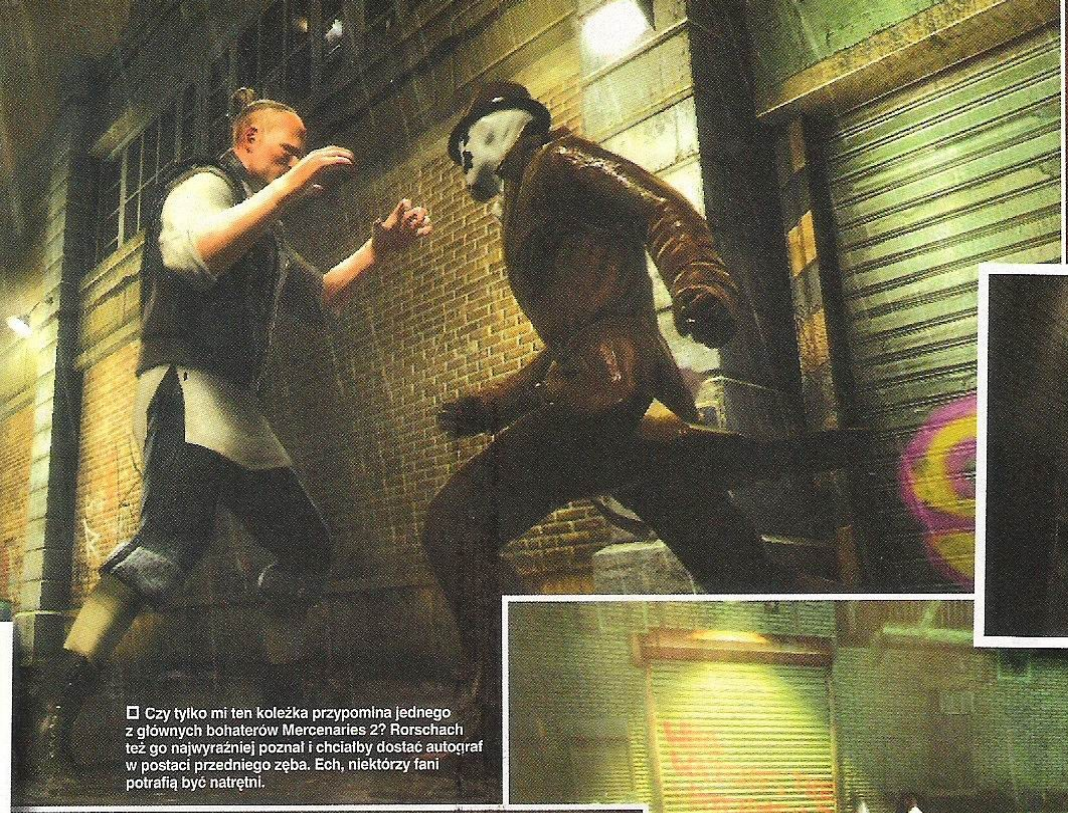
**//Gonzo**

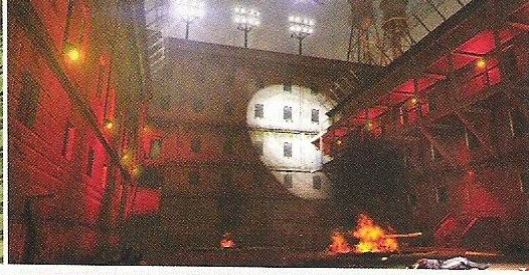


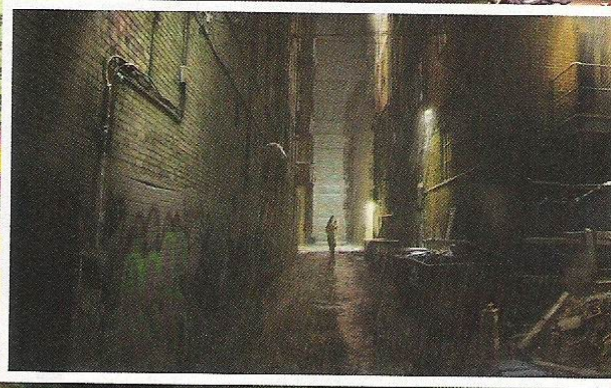



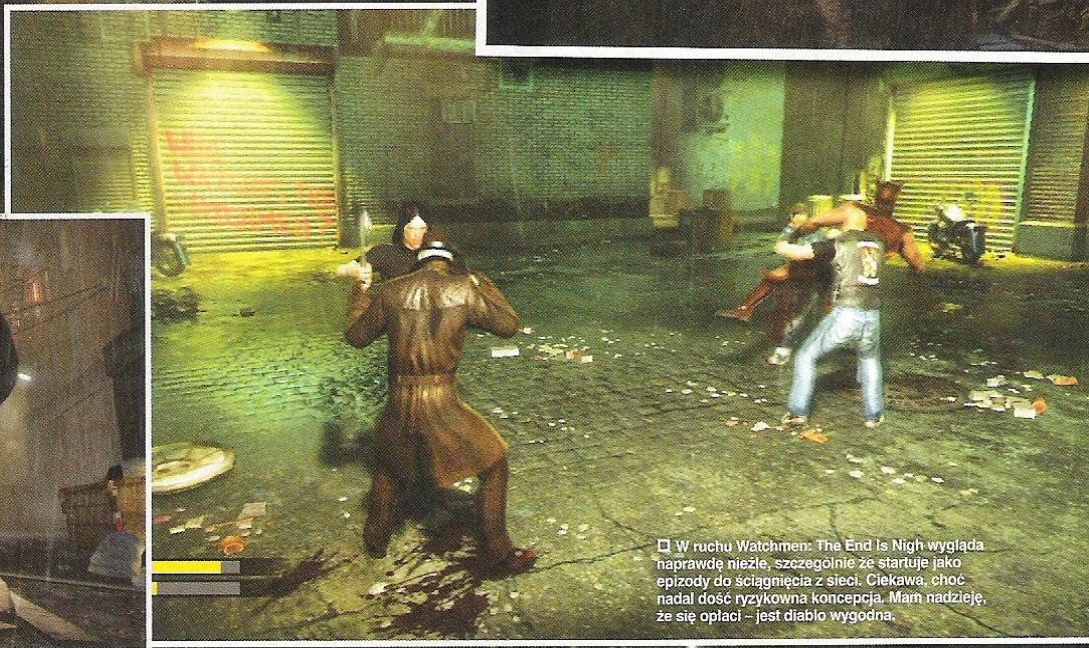
Ekran w przypadku dwóch graczy dzieli się na połowę i dobrze, że gra jest pisana pod ten typ rozgrywki, bo są duże szanse, że obędzie się bez (ro)zwolnień animacji.



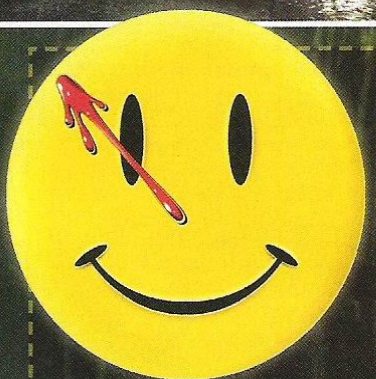




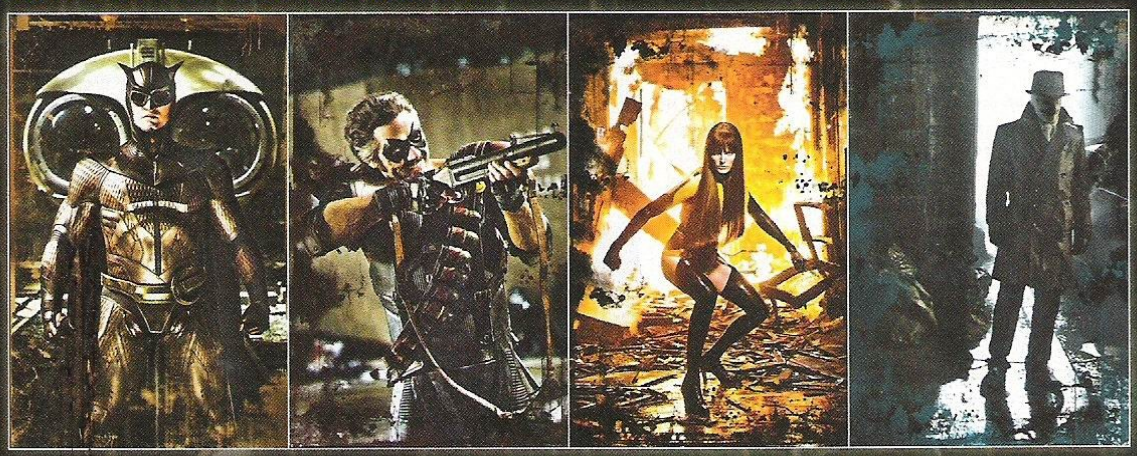
□ Czy tylko mi ten koleżka przypomina jednego z głównych bohaterów Mercenaries 2? Rorschach też go najwyraźniej poznał i chciałby dostać autograf w postaci przedniego zęba. Ech, niektórzy fani potrafią być natrętni.



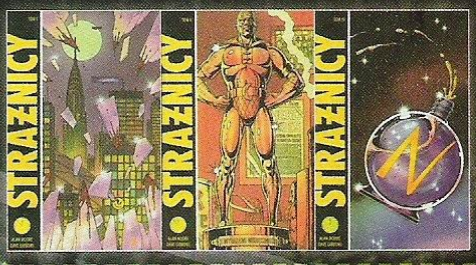
□ W ruchu Watchmen: The End Is Nigh wygląda naprawdę nieźle, szczególnie że startuje jako epizody do ściągnięcia z sieci. Ciekawa, choć nadal dość ryzykowna koncepcja. Mam nadzieję, że się opłaci – jest diablo wygodna.



## STRAŻNICY W KINIE I W KOMIKSIE



Za przypomnienie wyjątkowości „Watchman" szerszej publiczności wziął się reżyser Zack Snyder, przez niektórych nazywany wizjonerem po widowisku, jakie wysmażył w filmie „300". Ja też należę do tego grona, dzieje Spartan w kinie to istna jazda bez trzymanki, jedna porażająca scena akcji za drugą, galop emocji doprawiony garścią patetyzmu. Masakra. Dlatego jego nowy film wzbudza tyle pozytywnych emocji, pierwszy zwiastun wgniata w ziemię samym klimatem (jest niemal pozbawiony dialogów) i hipnotyzuje każdego, kto go zobaczy. Niski, dobitny głos Rorschacha, wyłaniający się z wody statek Archimedes i nietypowa, przygnębiająca otoczka tworzą taką atmosferę, że momentalnie chciałem rzucić się w karbonit i przeczekać do wiosny. Albo jeszcze dłużej – na wydanie Blu-ray. Historia przedstawiona w filmie opiera się wprost na oryginalnym komiksie. Jej osią jest zabójstwo jednej z postaci, zaś Rorschach podejrzewa spisek mający na celu wyeliminowanie innych Watchmenów. Za stworzenie tego dzieła odpowiadają Alan Moore, Dave Gibbons i Len Wein, którzy tym samym przyczynili się do zmiany etosu superbohatera i w pewnym stopniu zrewolucjonizowali sposób tworzenia komiksów. Nieraz zdarzyło mi się w ramach edukacji w polskich szkołach (nie polecam) słyszeć opinie o nędzy intelektualnej, która rzekomo miała wylewać się z kart komiksów. Brr, nawet ciężko było to napisać. Zbyt rzadko bywałem w murach szkolnych, by znaleźć chęci i czas na polemikę (bo na lekcjach czytało się Sikreta albo N+), ale Watchmen ma cholernie głęboką fabułę, a piszę o niej zdawkowo, by oszczędzić spoilerów. W każdym razie ekranizacja zapowiada się na efektowną i miejmy nadzieję niewiele spłyconą – w końcu Zack Snyder musiał wszystko upchnąć w formacie kilkugodzinnego seansu. Późniejsze trailery też są niekiepskie i całkiem fajnie obejrzeć sobie zajawkę „Watchmen" w Home na PS3, ale i tak najlepsze nadejdzie w marcu. Do tego czasu można bez problemu zaopatrzyć się w domkniętą serię 12 komiksów, ale pod tym względem wyjątkowo ponad miarę wykazał się wydawca: DC Comics. Wiadomo, że ciśnienie na prawdopodobnie hitowy film automatycznie powoduje chęć zaopatrzenia się w cokolwiek związanego z występującymi weń postaciami – w tym wypadku Rorschachem, Comedianem i Nite Owlem. Zamiast pławić się w stosie niepotrzebnych gadżetów w rodzaju pochewki na telefon albo zestawów Happy Meal, najpierw zainwestowano w odświeżenie komiksu poprzez uczynienie z niego czegoś podobnego do Graphic Novel z uniwersum MGS. Wiecie – czytane kwestie i ruchome kadry komiksu tworzące coś pomiędzy komiksem a filmem animowanym. To na pewno ciekawe i jedyne w swoim rodzaju doświadczenie, choć ciężko odmówić uroku i klimatu staroszkolnym zeszytom, które można zawsze mieć przy sobie. Wielka szkoda, że obecnie dostępne jest tylko i wyłącznie na iTunes, a Polacy póki co nie mogą tam robić zakupów. Pozostaje mieć nadzieję, że film odniesie kasowy i medialny sukces (a na to się zapowiada) i na tej fali ruchomy komiks zostanie wydany na przykład na DVD. Prawda, DC Comics? Prawda?! ■



# MMO W 2009 ROKU

**Dziesięć lat temu SEGA wypuściła na rynek swoją ostatnią konsolę. Na Dreamcasta ukazały się pierwsze gry pozwalające na zabawę w sieci. Dekadę później przyglądamy się nadchodzącym konsolowym MMO.** W wywiadzie udzielonym NEO+ w październiku 2007 (N+ 103) Adrian Chmielarz podzielił się swoimi odczuciami odnośnie gier MMO (MMO – skrót od Massive Multiplayer Online). *„Istnieje z mojej strony pewne podejrzenie, że to zdechnie lub przygaśnie"* powiedział przyrównując naglą popularność tego gatunku do manii Dungeons & Dragons w USA w latach 70. *„Po prostu cała Ameryka grała i dokładnie po jakimś czasie ludzie się zorientowali, że zżera im to tyle czasu, że nie mają go na nic innego. Zaczęły być popularne rozrywki kilkugodzinne (...) W papierowe RPG do dzisiaj się gra, ale jednak jest to nisza. Tak samo może stać się z MMORPGami"*. Przyznał, że jeśli tak się nie stanie i tak zawsze znajdą się ludzie, którzy będą chcieli bawić się krótkimi grami. *„Poza tym gdyby na tych grach faktycznie wszyscy zarabiali... Na razie realne zyski przynosi World of Warcraft."* – dodał na zakończenie.

Z Chmielarzem rozmawialiśmy niewiele ponad rok temu, gdy praktycznie nie istniały konsolowe MMO. Kilkanaście miesięcy później sytuacja bardzo mocno się zmieniła, na ostatnim E3 producenci i wydawcy wyraźnie dali do zrozumienia, że chcą mocno wejść w ten gatunek gier. Wygląda na to, że wbrew temu, co powiedział Chmielarz, 2009 ma być rokiem konsolowych MMO. Postanowiliśmy przyjrzeć się, jak wygląda temat na przełomie 2008/2009. //**Mielu**

## MMO NEWSFLASH

### BLIZZARD SIĘ NIE MARTWI

Szef Blizzarda nie przejmuje się tym, że inna firma może zdominować rynek konsolowych MMO zanim zainteresują się nim twórcy World of Warcraft. Dzięki współpracy z Activision mogą wejść w konsole, kiedy tylko zechcą, a natychmiast dostaną wsparcie ludzi doskonale znających ten rynek. Blizzard może skupić się na rozmyślaniu, jaki zrobić kolejny krok po WoW, by rozwinąć gatunek MMO i w tym myśleniu nie jest ograniczony konkretną platformą. Ponadto firma zatrudnia byłych pracowników Swinging Ape (niewydane Starcraft: Ghost), a oni ponoć znają się na programowaniu PS3 i X360, więc możemy spodziewać się kilku niespodzianek.

### LORD OF MMO 2.0

Firma Turbine znana jest na pecetowym rynku z MMO Lord of the Rings Online. W 2009 roku dowiemy się więcej o jej projektach konsolowych, choć nie sprecyzowano jeszcze ile tych gier będzie, na jakie platformy się ukażą i czy wśród nich znajdzie się konwersja LotRO. Jest to prawdopodobne, gdyż Amerykanie mają licencję na robienie gier MMO w uniwersum książek Tolkiena do 2012 roku z opcją przedłużenia aż do 2017!
W tym momencie Turbine blisko współpracują z producentami hardware'u, by zrozumieć ich wizję rozwoju konsolowego online'u. Niedawno firma ogłosiła, że opracowuje narzędzia umożliwiające graczom modyfikowanie wirtualnych światów.

### EA GRA OSTRO

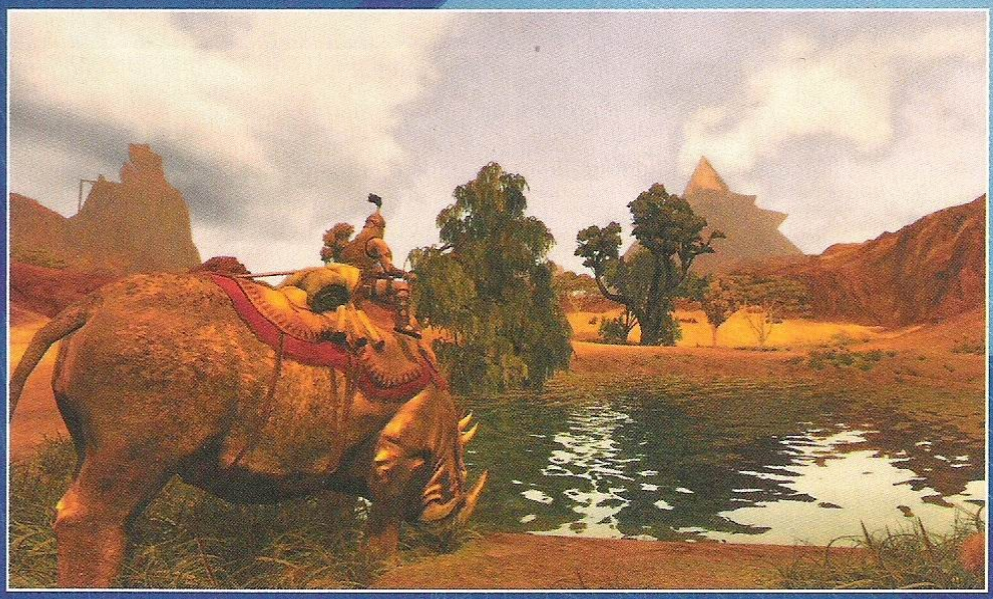
Electronic Arts jeszcze nie podjęło decyzji odnośnie konwersji Star Wars: The Old Republic, zwanego też KOTOR MMO (w produkcji) oraz Warhammer: Age of Reckoning (już jest) na konsole. Jest to możliwe, zwłaszcza teraz, gdy EA mocno interesuje się tym gatunkiem gier. Niedawno dowiedzieliśmy się, że z myślą o rynku chińskim (na początek) powstanie pecetowy Dungeon Keeper MMO, a na początku grudnia gigant kupił koreańskiego developera J2M, który zajmie się tworzeniem sieciowych gier opartych na znanych tytułach wydawanych przez EA. Czy teraz możemy już głośno pomarzyć o Syndicate Online? Bardzo prawdopodobne jest też powstanie stricte sieciowego Need for Speeda, choć o tym mówi się już od ładnych kilku lat...

### TOM CLANCY'S MMO?

W marcu 2008 Ubisoft zdobył w całości prawa do marki Tom Clancy. Szef francuskiego wydawcy ogłosił wtedy, że firma zamierza skupić się na produkcji MMO. Od tamtej pory nie dowiedzieliśmy się niczego nowego o projekcie, ale być może teraz nadszedł najlepszy czas, by faktycznie taką grę zrobić. Seria składa się między innymi z takich tytułów, jak: Splinter Cell, Rainbow Six, Ghost Recon, EndWar i HAWX. Jak Wam się podoba wizja połączenia ich w jedną całość?

### DWA SZYBKIE STRZAŁY Z OBOZU SONY

Nowy EverQuest (PS3) pojawi się również na konsole i jest szansa, że za zabawę nie będzie pobierana opłata. SOCOM: Confrontation (PS3) ukazał się w USA w październiku (średnia ocen 64%), do Europy trafi na początku 2009.



## AGE OF CONAN HYBORIAN ADVENTURES

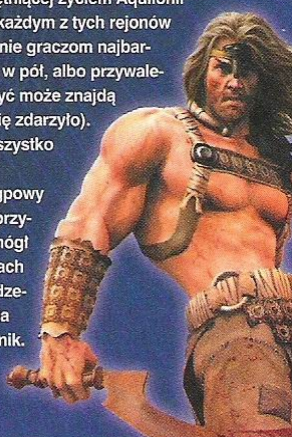
PLATFORMA **XBOX 360**

PRODUCENT **FUNCOM**

WYDAWCA **EIDOS**

TERMIN **LATO 2009**

Conan w końcu został królem Aquilonii. Pod jego rządami nie zapanował jednak pokój, wręcz przeciwnie, królestwo trawi chaos, a jego władcę chce obalić prastare zło. To nie będzie kolorowy MMORPG w stylu World of Warcraft, raczej mroczne fantasy dla dorosłych.
Od maja 2008 grę można sprawdzić na pecetach, ale lepiej nie popełniać tego błędu. Norwegowie wydali Age of Conan (przez złośliwych nazywane Cage of Onan) zbyt szybko. Pełna błędów, niedopracowana, uboga w atrakcje stała się raczej pierwszą płatną betą MMO niż zapowiadanym hitem. Wersja na Xboxa 360 ma ukazać się najpóźniej w lecie 2009 i znajdą się w niej wszystkie poprawki, łatki i bonusy, które przez ostatnie miesiące systematycznie trafiały do jej pecetowej starszej siostry.
Akcja będzie toczyć się w trzech krainach: górzystej, ośnieżonej Cymerii, tętniącej życiem Aquilonii urzekającej zielenią wzgórz i czystą wodą rzek, oraz w pustynnej Stygii. W każdym z tych rejonów gra zachwyci piękną grafiką i dynamicznie zmieniającą się pogodą. Naturalnie graczom najbardziej spodobają się krwawe walki oraz brutalne finishery. Rozcinanie ofiary w pół, albo przywalenie jej tak, by rozpadła się na kawałeczki, to tylko niektóre atrakcje, które być może znajdą się w grze, jeśli tylko autorzy nie poddadzą się cenzurze (co kilka razy im się zdarzyło).
W sumie będzie aż dwanaście klas postaci. Niektóre podobne, ale mimo wszystko każda z nich ma mieć swoje wady i zalety niespotykane u innych.
Tworzący grę autorzy chcieli zastąpić nudny ich zdaniem tradycyjny mmorgpowy system walki czymś bardziej dynamicznym. Wyszło im coś, co pecetowcy przyjęli raczej chłodno. Z konsolowcami powinno być inaczej. Bohater będzie mógł zaatakować z kilku różnych kierunków, co będzie istotne zwłaszcza w walkach z przeciwnikiem zasłaniającym ciało tarczą. Jednostajne, proste do przewidzenia ataki nie zdadzą egzaminu. Pomysł jest taki, żeby gracz musiał co chwila próbować innych ciosów, dynamicznie reagując na to, co robi jego przeciwnik. Nie tylko uderzając w głowę, gdy wróg chroni swój bok, ale także blokując jego kontry i robiąc szybkie uniki. Miesiąc grania w pecetową wersję kosztuje niecałe dziesięć euro. Na konsolach może być podobnie. ■



# MANTA®

SATYSFAKCJA GWARANTOWANA

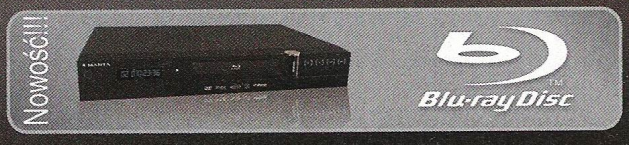
# Bo liczy się każdy szczegół

**DVD056** – Nowatorskie urządzenie firmy Manta – certyfikowany odtwarzacz plików DivX HD 720p. Dzięki niemu zobaczysz krystalicznie czysty obraz w najwyższej jakości. Teraz szczegóły nabierają znaczenia!!!

Szeroka gama wejść i wyjść – HDMI z UpScallingiem, dźwiękowe 5.1, czytnik kart pamięci SD, SDHC, MS, MMC. Obsługa urządzeń podłączonych przez szybki port USB 2.0 takich jak dyski, pamięci flash, odtwarzacze mp3 i mp4.

Subtelna obudowa urządzenia z ergonomicznie rozmieszczonymi przyciskami odznacza się klasyczną elegancją

Program ALLPlayer konwertuje filmy MKV do formatu DivX HD.




**BHD-01** – Najnowszy model – pierwszy polski odtwarzacz Blu-ray. Doskonałe uzupełnienie kina domowego w najwyższej jakości.

Obraz nadawany jest w najlepszej dostępnej jakości – Full HD 1080p, przesyłany wyjściem HDMI w wersji 1.3. Odtwarzacz będzie doskonałym prezentem dla miłośników kina, znakomitej jakości obrazu i pełnego dźwięku.

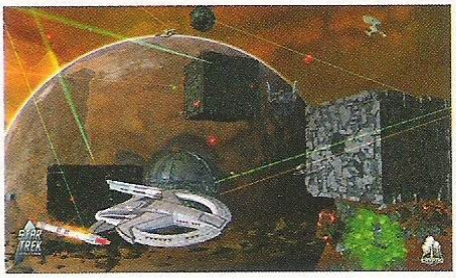
Sześciokanałowy dźwięk możemy podłączyć do wyjścia analogowego jak i cyfrowego. Jest on nadawany w systemie DTS HD oraz Dolby True-HD. Jeśli podłączymy zestaw kina domowego poprzez port HDMI, dźwięk będzie nadawany nawet w systemie 7.1.

powered by ALLPlayer.org

www.eMANTA.com

Finalna wersja produktu może się różnić od zdjęcia przedstawionego na reklamie.

## JESZCZE WIĘCEJ MMO!



### STAR TREK ONLINE /PS3, X360

Grę najpierw zapowiedziano wyłącznie na pecety, ale Crytpic ogłosiło niedawno, że gra działa na Xboksie 360 i poszukiwani są programiści do wersji PS3. Gracze wcielą się w kapitana Federacji lub klingońskiego wojownika i będą dowodzić statkiem (załoga to w całości NPC), zwiedzać różne planety i walczyć na nich, jak również w przestrzeni kosmicznej. W tym drugim przypadku istotna okaże się taktyka oraz umiejętne wykorzystanie broni i osłon statku. W grze znajdą się nawiązania do fabuły, postaci i miejsc znanych z „The Next Generation", „Deep Space Nine" i „Voyager".

### M.A.G. /PS3

Zipper Interactive przygotowuje strzelaninę MMO, w której aż 256 graczy jednocześnie będzie mogło wziąć udział w walkach. Podzielą się oni na ośmioosobowe grupki dowodzone przez kapitana. Będzie kilka klas postaci, jak medyk, czy saper, da się również zasiąść za sterami różnych pojazdów. Tradycyjnie już nie zabraknie systemu rozwoju bohatera. Gra ukaże się w 2009 roku, ale dokładna data premiery pozostaje nieznana.

### APB /PS3, X360

All Points Bulletin tworzy ekipa RealTime Worlds mająca na koncie Crackdown na Xboxa 360. Jej szefem jest sam David Jones, twórca GTA. APB od początku powstawało z myślą o konsolach, ale w tej chwili nie wiadomo, czy nie ukaże się wyłącznie na PC. W skrócie – będzie to Crackdown MMO, ale bez opcji levelowania postaci i wcześniej przygotowanych questów. Gracz ma sam z siebie zachowywać się jak członek gangu lub policjant z nim walczący. Gdy gracze-gangole popełnią zbrodnię, gra automatycznie znajdzie graczy-glinarzy i dynamicznie połączy obie ekipy, by przeciwko sobie walczyły. Nigdy nie wiadomo, czy natrafi się na jednego superpolicjanta, który sam położy dziesięciu przeciwników, czy na całą armię patałachów. Brzmi świetnie, aż żal pomyśleć, że taka gra może nie ukazać się na konsolach.

### DC UNIVERSE ONLINE /PS3

O tej grze pisaliśmy już przy okazji prezentacji na Games Convention 2008. Bardzo dużo wiadomo na jej temat, ale niestety Sony ogłosiło, że premiera została przesunięta na początek 2010 roku, a zatem jeszcze o niej napiszemy, ale przy innej okazji.

# CHAMPIONS ONLINE

PLATFORMA **XBOX 360 PS3**

PRODUCENT **CRYPTIC**

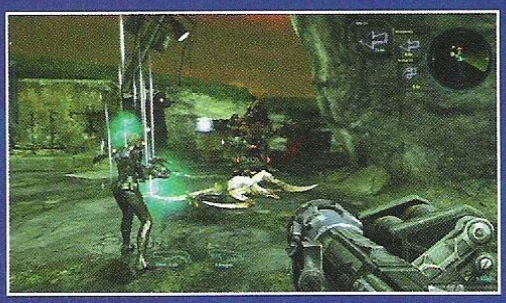
WYDAWCA **ATARI**

TERMIN **LATO 2009**

Atari dowodzone przez Phila Harrisona (były szef SCE Worldwide Studios) błyskawicznie rośnie w siłę. Wydawca właśnie podpisał umowę o współpracy z Cryptic, o którą bardzo starał się konkurencyjny Ubisoft. Francuzi są wściekli, a gracze mają powód do zadowolenia. Zarówno Champions Online, jak i druga gra MMO Cryptic – Star Trek Online, ukażą się na Xboksie 360 oraz PlayStation 3, przy czym dopiero niedawno rozpoczęto poszukiwania ludzi do dłubania przy wersjach na konsolę Sony, więc w ich przypadku można spodziewać się późniejszej premiery.

Champions Online oparte jest na licencji tradycyjnej gry rpg Champions, o której prawdopodobnie nikt w Polsce nie słyszał. To nieistotne, największą atrakcją tego MMO będzie zaawansowana opcja tworzenia postaci. Da się zaprojektować takie drobiazgi, jak strój superbohatera, czy wygląd i siłę jego mocy. Rażenie piorunami, ataki ognistymi kulami, pole siłowe chroniące przed atakami i wiele innych atrakcji czeka na graczy znudzonych klimatem fantasy WoWa i jego klonów. Każdy superheros ma śmiertelnego wroga, z którym walczy przez całe życie. Po stworzeniu własnej postaci trzeba będzie wykreować jej nemezisa.

Walki będą toczyć się w czasie rzeczywistym. Wyprowadzając słabe ataki gracze naładują specjalny pasek pozwalający zadać potężne ciosy. Opanowanie tego systemu do perfekcji pozwoli wygrać najtrudniejszy pojedynek. Przyda się także odrobina refleksu, by wykonać unik, gdy przeciwnik zasygnalizuje, że zamierza zaatakować. Z pokonanych wrogów wylecą kule energii, dzięki którym postać odzyska zdrowie i poprawi statystyki. Część z nich może jednak niekorzystnie wpłynąć na bohatera, więc trzeba będzie zwrócić uwagę na to, co się podnosi. Fajnie zapowiada się motyw automatycznego wyrównania (poprzez podniesienie lub obniżenie) poziomu doświadczenia wszystkich postaci podczas zabawy w grupie. Działanie drużynowe nabierze dzięki temu większego znaczenia, o czym miejmy nadzieję przekonamy się już w lecie. ■



# HUXLEY

PLATFORMA **XBOX 360**

PRODUCENT **WEBZEN**

WYDAWCA **WEBZEN**

TERMIN **2009**

MMO to nie tylko erpegi, ale również strzelaniny. Huxley jest tego najlepszym przykładem. Gra koreańskiego studia Webzen na pierwszy rzut oka przypominać będzie klona Unreal Tournament – podobna grafika oraz projekty postaci, świata i broni. Nic dziwnego, skoro powstaje na silniku Unreal Engine 3. Akcja będzie równie szybka, jak w hicie Epic, przy czym równocześnie przeciwko sobie stanie maksymalnie dwieście osób (100 vs 100) w trybie PvP. Natomiast w PvE z konsolowymi przeciwnikami zmierzy się sześćdziesięciu czterech śmiałków.

Akcja toczyć się będzie na Ziemi po tym, jak spadły na nią fragmenty zniszczonego Księżyca. W wyniku promieniowania część ludzi zmieniła się w mutanty zwane Alternative. Przez garstkę ocalałych nieskażonych (Sappiens) traktowani byli jak niewolnicy, aż w końcu postanowili się zemścić.

Na początku gracze określą rasę i płeć bohatera, ustalą jego wygląd oraz wybiorą klasę spośród trzech dostępnych. Enforcer to typowy tank idealny do walki na krótki dystans, całkowite przeciwieństwo Phantoma atakującego z daleka i unikającego bezpośredniej konfrontacji dzięki niewidzialności i superszybkiemu sprintowi. Klasą pośrednią będzie Avenger.

Postacie mają rozwijać się podobnie, jak w Call of Duty. Wyższy poziom doświadczenia otworzy dostęp do takich umiejętności, jak: podwójny skok, stworzenie własnego hologramu, wyświetlenie punktów zdrowia przeciwnika nad jego głową, ochrona przed headshotami i wiele innych. Odblokują się również nowe bronie, w tym karabiny maszynowe, snajperki, wyrzutnie rakiet, miotacze ognia i shotguny, jak również mapy niedostępne dla słabszych graczy, a nawet opcja korzystania z pojazdów. Gracze poszaleją za sterami czołgów, łazików, poduszkowców, a dla „bogatych" przygotowany zostanie motocykl. Może to oznaczać, że jednoślad trzeba będzie sobie kupić za prawdziwe pieniądze. To samo dotyczy apartamentów w miastach.

Obie rasy będą miały swoje bazy wypadowe, czyli miasta, gdzie jednocześnie spotka się aż pięć tysięcy graczy. To z nich wyruszą na kolejne misje, wymienią się między sobą ekwipunkiem lub dokonają zakupów w sklepach. Z czasem doświadczeni gracze sami będą mogli tworzyć bronie i zbroje ze znalezionych w trakcie zabawy materiałów, a następnie wzmocnić je za kaskę w sklepie lub za darmo u znajomego, jeśli tylko w jego mieszkaniu znajdą odpowiedni sprzęt. Multiplayerowa strzelanina FPP bardziej chaotyczna niż Resistance 2 i doprawiona szczyptą dobrego RPG? To nie może się nie udać. ■

# THE AGENCY

PLATFORMA **PS3**

PRODUCENT **SONY ONLINE**

WYDAWCA **SONY**

TERMIN **WIOSNA 2009**

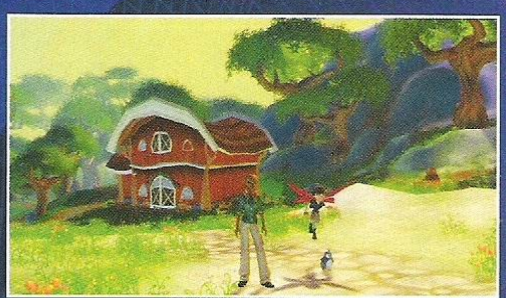
Kolejna strzelanina, tym razem prosto ze studia Sony Online Entertainment, które niedawno ogłosiło, że wszystkie ich przyszłe gry ukażą się nie tylko na PC, ale również na PlayStation 3. Na pierwszy ogień idzie The Agency, shooter FPP/TPP (widok da się przełączyć w dowolnym momencie).

Gracze wcielą się w rolę najemników i szpiegów. Cel ich misji nie został jeszcze sprecyzowany, wiadomo tylko, że będą mieli sporo okazji do wykazania się w roli odpowiedników Jamesa Bonda. W dowolnym momencie da się zmienić klasę postaci, i z osiłka rozwiązującego problemy szybkostrzelnymi argumentami zostać szpiegiem z łatwością wtapiającym się w tłum. Sony zastosuje autorski system „od Twojego ubrania zależy kim jesteś". Wystarczy przebrać się przed misją, by ze specjalisty od broni stać się na przykład lekarzem. W ten sposób wybór klasy przed rozpoczęciem gry nie zablokuje opcji zabawy w innym stylu.

Nowe stroje, bronie i gadżety odblokują się w miarę postępów w grze. Misje mają być bardzo zróżnicowane. Od strzelania, poprzez przekradanie się za plecami wroga, podkładanie ładunków wybuchowych, kradzież cennych przedmiotów, patrolowanie okolicy, dostarczenie przesyłki, aż do pościgów. Niektóre zadania będą krótkie (10 minut), do ukończenia innych potrzebna będzie ponad godzina.

Interesujące jest także to, że całą grę da się przejść samemu, ale wtedy nie odblokują się najciekawsze przedmioty. Pomoc innych graczy okaże się niezbędna dla chcących wycisnąć z The Agency wszystkie soki.

Osoby z wysokim poziomem doświadczenia będą mogły założyć własne agencje i tym samym otrzymają dostęp do tak zwanych „operatives", czyli agentów sterowanych przez SI. Mają oni pracować 24 godziny na dobę siedem dni w tygodniu i nawet, kiedy gracz wyłączy konsolę, będą podsyłać mu maile oraz smsy ze zdobytymi informacjami. Lepsi gracze będą mogli liczyć na pomoc skuteczniejszych agentów. Zdobędą nie tylko informacje, ale również nowe bronie i pojazdy. Różne agencje będą mogły ze sobą walczyć o prawo do zaliczenia jakiejś misji w pierwszej kolejności, albo współpracować przy zaliczaniu kolejnych zadań z trybu fabularnego. Walki z konsolowymi przeciwnikami będą ciekawsze niż w innych MMO, gdyż wykażą się oni inteligencją i zamiast szarżować na bohatera, schowają się za osłonami, a nawet wywrócą stoliki, by móc się za nimi skryć. Co ciekawe, w starciach z innymi graczami nawet nowicjusze będą mogli pokonać wyjadaczy. Jeden headshot położy największego twardziela. Jeśli wszystko pójdzie zgodnie z planem, gra ukaże się przed nadejściem wiosny. ■



# FREE REALMS

PLATFORMA **PS3**

PRODUCENT **SONY ONLINE**

WYDAWCA **SONY**

TERMIN **LATO 2009**

A teraz coś z zupełnie innej beczki, czyli gra dla dzieci od lat dziewięciu do czternastu oraz ich rodziców. Baśniowy świat kolejnego po The Agency MMO Sony nie będzie wymagał ratunku, Free Realms należy traktować jak wielką paczkę mini-gier. Coś jak połączenie MMO z Wii.

Chodzi o to, żeby robić jak najwięcej prostych, wesołych rzeczy. Da się wychować zwierzaczka, pograć w piłkę, ale też walczyć z ogromnymi pająkami, lub jako listonosz doręczać przesyłki na czas. Gracze zmierzą się z różnymi zadaniami w zależności od tego, jaką klasę postaci wybiorą. Na początku do wyboru będą między innymi: wojownik, łucznik, mag, lekarz, kowal, poszukiwacz skarbów, listonosz i ninja. Jak łatwo zauważyć, nie wszystkie postacie nadają się do walki i o to właśnie chodzi autorom gry. Nawet, gdy gracz napotka przerażającego stwora, będzie mógł swobodnie obok niego przejść. Nie grozi mu z jego strony żadne niebezpieczeństwo dopóki sam nie postanowi go zaatakować.

Każda postać ma wyglądać tak, by dało się ją natychmiastowo rozpoznać po ubraniu. To druga gra po The Agency, w której klasa bohatera zależna będzie od jego stroju. Z czasem pojawią się nowe ciuchy do ściągnięcia z sieci, a więc również nowe zadania do wykonania. Co ciekawe, grę będzie można pobrać za darmo z internetu. Gracze, a raczej rodzice, zapłacą dopiero za dostęp do dodatków. Pięć dolarów bez centa na miesiąc za jedno konto albo dycha bez centa za pięć kont dla całej rodziny. Interesujący pomysł, ciekawe czy Free Realms zachęci nowych odbiorców do online'owej zabawy. To może być ważniejszy produkt dla Sony niż przeciętny, bo dopiero raczkujący Home. ■

**INFO**
DEVELOPER: UBISOFT
WYDAWCA: UBISOFT
TERMIN: MARZEC 2009
KONSOLA: XBOX 360, PS3

JUŻ GRANE!

# Tom Clancy's H·A·W·X™

## NAJPOWAŻNIEJSZY KONKURENT ACE COMBAT WYJECHAŁ NA PAS STARTOWY

Nazwisko Tom Clancy graczom kojarzy się z shooterami (Ghost Recon, Rainbow Six) i skradankami (Splinter Cell), a od niedawna również ze strategią czasu rzeczywistego EndWar, w której rozkazy można wykrzykiwać do headsetu. W pierwszym kwartale tego roku rodzina powiększy się o podniebną strzelaninę w stylu Ace Combat tworzoną przez autorów Blazing Angels. Według nich w grach z serii Tom Clancy zawsze pierwsze skrzypce grała nowoczesna technologia i uzbrojenie, a gdzie indziej szukać potężnych broni i superkomputerów, jeśli nie w wojskowych samolotach? Wszystko się zgadza, zatem startujemy w przestworza.

### AS PRZESTWORZY

HAWX to elitarna jednostka specjalna wojsk USA, do której należą najlepsi na świecie piloci. Potrafią latać dosłownie każdym samolotem, czy to superszybkim myśliwcem, czy bombowcem. Dzięki temu sprytnemu zabiegowi autorzy mogą opowiedzieć historię jednego bohatera, zmuszając jednocześnie gracza do przechodzenia różnorodnych misji. Przygotowano niszczenie celów naziemnych, ochrona budynków, podniebne walki, wyszukiwanie ukrytej bazy, unikanie radarów, eskortowanie samolotu Air Force One, na pokładzie którego znajduje się prezydent USA z rodziną. W każdej misji trzeba wykonać kilka zadań, a więc nie tylko podlecieć do bazy wroga i zrzucić mu bombę na głowę, ale najpierw zestrzelić samolot z wielkim radarem, by zdezorientować przeciwnika, a po wykonaniu zadania zmierzyć się w bezpośrednim starciu z jego najlepszymi pilotami. Przygotowano osiemnaście misji, ich przejście na normalnym poziomie trudności powinno zająć wprawnemu graczowi mniej więcej siedem godzin – w tym czasie odblokuje dostęp do silniejszych maszyn. W grze znajdzie się w sumie sześćdziesiąt licencjonowanych samolotów, w tym F-22 Raptor, F-14 Tomcat, Eurofighter 2000. Każdy z nich wiernie oddany, zarówno jeśli chodzi o wygląd i wnętrze (kokpit), jak i parametry. Za zniszczenie celu i zaliczenie misji gra przyznaje punkty doświadczenia, co z kolei przekłada się na liczbę dostępnych perków.

Oprócz kampanii dla jednego gracza będzie również drużynowy deathmatch dla ośmiu osób (dwie czteroosobowe ekipy) oraz sieciowa kampania koopowa dla czterech śmiałków – niestety bez splitscreena. W każdym trybie zdobywa się punkty doświadczenia, więc można zacząć zabawę od walk drużynowych, odblokować najmocniejsze samoloty i dopiero wtedy zaliczyć tryb fabularny. To spore ułatwienie, ale przecież nikt nie każe Wam „oszukiwać", czyż nie?

### MÓJ PRZYJACIEL E.R.S.

Rzadko mi się to zdarza, ale byłem raczej ambiwalentnie nastawiony do tej gry. Wyobrażałem sobie, że będzie to kolejne

■ Podczas zabawy nie czuć tego, że mapy są ogromne, ale wskaźnik pokazujący odległość od celu nie kłamie – kilka/kilkanaście kilometrów to normalka. Na szczęście nie trzeba do przeciwnika lecieć dziesięć minut. To nie Far Cry 2.

nienajlepsze Blazing Angels, tylko nazwane Tom Clancy po to, żeby zarobić więcej kasy na fanach gier z nazwiskiem popularnego pisarza w tytule. Zmieniłem zdanie po sprawdzeniu koopa i kilku misji w singlu.

Nie obędzie się bez porównań z Ace Combat 6. W tej chwili gra Namco nie ma konkurencji, kto chce zasiąść za sterami nowoczesnego myśliwca i wziąć udział w podniebnych walkach, nie ma wyboru i musi kupić właśnie ją. Autorzy HAWX nie ukrywają, że bardzo cenią AC6, ale podkreślają, że ich gra będzie trochę inna, przede wszystkim mniej arcade'owa, choć na pewno nie pretenduje do miana symulatora lotu. Chodzi raczej o dwa różne sposoby pilotowania samolotu – z włączonym lub wyłączonym komputerowym wspomaganiem, czyli systemem ERS. Ta cudowna technologia dba o bezpieczeństwo pilota nie pozwalając mu wykonać trudnych manewrów, jeśli grożą utratą kontroli nad maszyną. Pokazuje również którędy lecieć, żeby idealnie nakierować samolot na cel (po detale odsyłam do ramki). Wyłączenie go sprawia, że możliwe staje się wykonanie ostrych skrętów i wielu innych trudnych powietrznych akrobacji ułatwiających zgubienie przeciwnika siedzącego na ogonie lub zmylenie nadlatującej rakiety.

Aktywacja/dezaktywacja ERS trwa ułamek sekundy, wystarczy dwa razy szybko nacisnąć dowolny spust. Sprawa jest o tyle ciekawa, że dopóki system jest włączony, gra wygląda jak klasyczny przedstawiciel gatunku podniebnych shooterów. Jest widok fpp, w którym nie widać samolotu; z kokpitu oraz tpp tuż zza maszyny. W momencie wyłączenia ERS kamera daleko

**„SKORO DBAMY O TO, ŻEBY KONFLIKT WYDAWAŁ SIĘ JAK NAJBARDZIEJ REALNY, A ŚWIAT UKAZANY W GRZE PRZYPOMINAŁ NASZ, POSTANOWILIŚMY ODTWORZYĆ WIELE ZNANYCH MIEJSC PRZY UŻYCIU ZDJĘĆ Z SATELITY GEOEYE. NAPRAWDĘ CZUJESZ SIĘ, JAKBYŚ LATAŁ NAD RIO, CHICAGO, MOŻESZ TEŻ ZOBACZYĆ, JAK WYGLĄDA AFGANISTAN I KRAJE BLISKIEGO WSCHODU." – THOMAS SIMON**

odjeżdża pokazując akcję z ukosa. Z początku nie mogłem zrozumieć, dlaczego autorzy zdecydowali się na takie właśnie rozwiązanie, skoro ten dziwny widok utrudnia zabawę. Czasem nie wiadomo, co dzieje się z przodu. Momentami czułem się jakbym grał w wyścigi nie patrząc na trasę, tylko wpatrując się z ukosa w samochód. Odpowiedź na moje wątpliwości jest prosta. Nie chodzi o to, żeby w tym trybie prowadzić walkę (choć z samonaprowadzającymi się rakietami jest to możliwe), tylko uciekać przed nadlatującymi rakietami.

## Z RAKIETĄ NA OGONIE

Patrząc na samolot z daleka i z boku, łatwiej dostrzec zbliżające się zagrożenie i wykonać trudny manewr. Z początku mi nie wychodziło, chciałem zahamować, wykonać ostry skręt i mocno przyspieszyć, ale za długo trzymałem lewy spust (hamulec), co sprawiło, że wyłączyły się silniki i maszyna runęła w dół. Musiałem szybko wyrównać lot, ustawić się równolegle do podłoża i przyspieszyć, żeby uratować się przed katastrofą. Gdybym leciał z włączonym ERSem, system nigdy nie pozwoliłby mi wyłączyć silników. Inna sprawa, że wtedy nie zmyliłbym rakiety. Niby można skorzystać z flar, ale nie zauważyłem, żeby jakikolwiek samolot miał ich na wyposażeniu więcej niż cztery, więc to żadna pomoc, trzeba nauczyć się manewrować z wyłączonym komputerowym wspomaganiem. W końcu opanowałem sztuczkę z nagłym hamowaniem i przyspieszeniem w innym kierunku, co spokojnie pozwoliło mi uciec przed większością rakiet. Już myślałem, że autorzy nie popisali się skoro jeden prosty trik wystarczył, by poradzić sobie z niebezpieczeństwem, ale zmieniłem zdanie, gdy stałem się celem kilku samolotów i poleciało w moim kierunku kilka pocisków jednocześnie. Moja taktyka okazała się nieskuteczna i mocno oberwałem.

Grałem na normalnym poziomie trudności, więc nawet kilka rakiet nie zniszczyło mojego samolotu, ale z każdym kolejnym trafieniem psuły się urządzenia pokładowe. Wysiadł mi automatyczny celownik, obraz stał się niestabilny, zaczął się rozjeżdżać, co przypominało efekt, jak przy ustawianiu programów w telewizorze – pojawiły się „mrówki", pomieszały się lub całkowicie wyblakły kolory. W końcu mogłem wystrzelić wyłącznie z działka pokładowego.

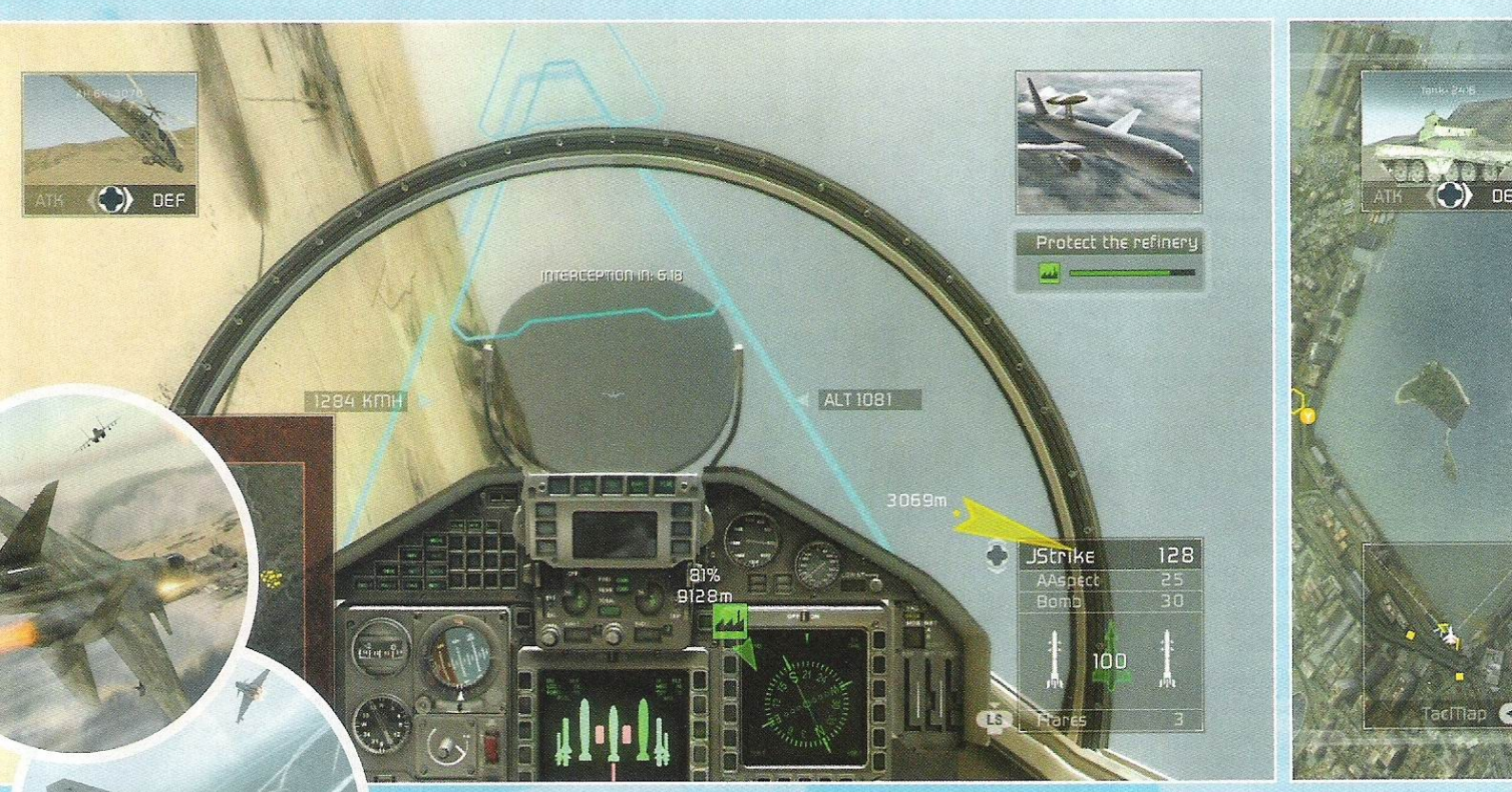
## WYDAJ ROZKAZ

W trybie kooperacji w rolę skrzydłowych wcielają się inni gracze. W singlu kontrolę nad nimi przejmuje konsola, ale można im

■ Technologia jest tak zaawansowana, że piloci mogą likwidować cele nawet się do nich nie zbliżając. Ale co to za zabawa? Właśnie dlatego w każdej misji będzie dużo „dogfightów" – walk jeden na jednego z przeciwnikiem trzymającym się blisko, niemal na wyciągnięcie ręki.

## WIRTUALNY DROGOWSKAZ

Wspomniałem w tekście o tym, że ERS ułatwia nakierowanie samolotu na cel. Jest to duże ułatwienie, zwłaszcza w misjach, w których trzeba strącić kilka czołgów albo działa przeciwlotnicze skryte między wieżowcami. W normalnych warunkach bardzo ciężko trafić taki cel, rakiety wybuchają uderzając w budynki, i choć nie zauważyłem, żebym otrzymał punkty karne za zdemolowanie miasta, chyba niekoniecznie o to chodzi, aby siać zniszczenie i pożogę. Najlepiej byłoby wzbić się wysoko w powietrze i zaatakować z góry pikując w stronę celu. Łatwiej powiedzieć niż zrobić, chciałbym zobaczyć takiego twardziela, który ogarnąłby, w którym punkcie przestrzeni się znajduje i umiałby za każdym razem wykonać ten trudny manewr bez pomocy komputera. Co zrobić w takich momentach? Skorzystać z pomocy ERS oczywiście. Gdy samolot znajdzie się niedaleko celu, można nacisnąć kwadrat/X, a pojawi się tunel z niebieskich trójkątów, przez które należy przelecieć, żeby odpowiednio ustawić się do ataku. Wystarczy odrobinę zwolnić bądź przyspieszyć, zakręcić, podnieść lub opuścić dziób i oczywiście pamiętać, żeby na końcu tej ewolucji nacisnąć spust. Najlepiej kilka razy, żeby w razie niepowodzenia nie musieć powtarzać nalotu. ERS działa podobnie, gdy podlecimy blisko innego samolotu. Pokazuje, którędy polecieć, żeby się oddalić i mniej więcej ustawić na cel.



**„PROWADZILIŚMY WIELE ROZMÓW Z INNYMI STUDIAMI UBISOFTU, JA SAM PRACOWAŁEM WCZEŚNIEJ W UBI PARIS I UBI SHANGHAI MIĘDZY INNYMI NAD SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT, WIĘC ZNAMY SIĘ BARDZO DOBRZE. WYMIENIALIŚMY SIĘ POMYSŁAMI, DOSZLIŚMY DO WNIOSKU, ŻE BYŁOBY FAJNIE ZBLIŻYĆ NASZE GRY DO SIEBIE." – THOMAS SIMON**

## IDEALNA TAKTYKA

**Niektórym ERS może wydawać się – podobnie jak mi, zanim zagrałem – niepotrzebnym uproszczeniem, zwłaszcza jeśli chodzi o motyw ze wskazywaniem trasy, by szybko i bez większego wysiłku ustawić się na cel. Mógłbym się zgodzić, ale przecież nikt nikogo nie zmusza do korzystania z tego udogodnienia. Poza tym już po dwóch, czy trzech misjach przyzwyczaiłem się do systemu i zacząłem dostrzegać jego pozytywne aspekty. Nie ma to, jak ustawić się do ataku, wystrzelić kilka rakiet, które swoją drogą są niezwykle skuteczne i niemal na pewno dosięgną celu, i szybko wyłączyć ERS, by wykonać widowiskowy, ale ryzykowny manewr, pozwalający uniknąć pocisku wystrzelonego przez przeciwnika. W misjach, w których liczy się każda sekunda, będziecie korzystać z obu stylów sterowania samolotem i jeszcze podziękujecie za opcję tak szybkiego, intuicyjnego włączania i wyłączania komputerowego wspomagania. A przynajmniej tak mi się wydaje, bo skoro już teraz z chęcią stosowałem taką taktykę, co musi się dziać w dalszej części gry, gdzie – jak obiecują autorzy – walki będą znacznie bardziej intensywne.**

wydać proste rozkazy naciskając kierunki na krzyżaku, albo krzycząc do headseta. Dwie bety, które miałem przyjemność sprawdzić (koopowa i singlowa) niestety nie miały jeszcze zaimplementowanej opcji sterowania głosem, dlatego nie potrafię powiedzieć, jak to wypada w praniu, ale pomysł jest wielce intrygujący. Oczywiście nie można odłożyć pada, nie da się sterować samolotem za pomocą głosu. Podobno odpowiednimi komendami można aktywować ERS, przełączyć się z karabinu maszynowego na rakiety samonaprowadzające albo na przykład bomby, a także zmienić aktualnie namierzany cel i rozkazać skrzydłowym, żeby trzymali się blisko, czy też zaatakowali ten sam cel. Czy kombinacja pad plus headset okaże się strzałem w dziesiątkę i faktycznie, zgodnie z zapowiedziami producenta, pozwoli łatwiej i szybciej eliminować przeciwników?

Sterowanie głosem niewątpliwie kojarzy się z inną grą Ubisoftu – EndWar. Wspominam o niej nie bez powodu. Akcja HAWX toczy się między wydarzeniami z Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 a EndWar właśnie i dopełnia fabułę obu gier. Jednym z pierwszych zadań bohatera HAWX jest osłanianie oddziału Ghostów znajdującego się tuż przy granicy Stanów z Meksykiem. To dokładnie ta sama misja, co w GRAW 2, tylko ukazana z perspektywy pilota. Natomiast pod koniec gry zasiądzie on za sterami futurystycznego supermyśliwca, któremu gracze mieli okazję przyjrzeć się właśnie w wydanym niedawno EndWar.

Autorzy podkreślają, że akcja wszystkich gier z serii Tom Clancy ma miejsce w tym samym świecie i faktycznie dążą do tego, by w jakiś sposób je ze sobą połączyć. HAWX to kolejny krok w stronę stworzenia jednego tytułu scalającego kilka gatunków – jeden gracz będzie bawił się przy nim jak w strategię, wydając rozkazy innym, którzy wezmą udział w walkach w powietrzu lub na ziemi. Niewątpliwie zbliżamy się do dnia, kiedy taka gra się pojawi.

## GŁOWA W CHMURACH

W tej chwili producent nie mówi zbyt wiele o tym, kto stoi na czele prywatnej armii, która potęgą dorównała amerykańskiej. Ważne jest to, gdzie toczą się walki. Rio de Janeiro, przylądek Canaveral skąd startują promy kosmiczne, Chicago, Nowa Anglia, to tylko kilka miejsc, które zobaczymy z powietrza. Przy tworzeniu ich wirtualnych odpowiedników twórcy gry posługiwali się zdjęciami z komercyjnego satelity GeoEye. Z daleka miasta wyglądają, jak prawdziwe, trochę gorzej z bliska, ale i tak udział w walkach w tak znanych miejscach sprawia olbrzymią frajdę. Tym bardziej, gdy nieostrożnie wystrzeli się kilka rakiet i trafi w budynki. Unoszące się nad Rio kłęby dymu i widok latających nad miastem dziesiątek samolotów zachęcił mnie do dalszej zabawy. Pięknie wygląda woda, nie mogę powiedzieć złego słowa o oświetleniu, a uśmiech zadowolenia na mojej twarzy pojawił się, gdy wleciałem między kilka małych chmurek. Do fotorealizmu jeszcze daleka droga, ale HAWX już teraz prezentuje się świetnie i robi bardzo pozytywne wrażenie.

Wspomniałem wcześniej, że spodziewałem się przeciętniaka pokroju Blazing Angels. Na szczęście gra rumuńskiego oddziału Ubisoftu jest o wiele lepsza od tamtego tytułu i zapowiada się interesująco nawet dla kogoś, kto nie jest fanem podniebnych strzelanin. Ma w sobie klimat gier spod znaku Tom Clancy's, na który składają się świetne, wojskowe rozmowy przez radio, muzyka skomponowana przez człowieka odpowiedzialnego za ścieżkę dźwiękową do innych tytułów z tej serii, a nawet charakterystyczne ikonki i HUDa. Gra się podobnie jak w Ace Combat, co należy traktować jak zaletę. Może być nieźle. Wczesną wiosną przekonamy się czy Ubi Romania dostarczy godnego konkurenta dla Ace Combat.

**//Mielu**

■ ERS bardzo dobrze podpowiada jak lecieć, żeby ustawić się w dogodnej pozycji do ataku, ale nie można też zbyt długo czekać, by z takiej podpowiedzi skorzystać. Bardzo szybko znika, co nie dziwi, w końcu przeciwnicy latają superszybkimi samolotami, a nie stoją w miejscu.

# DEVELOPER NA SPOWIEDZI: THOMAS SIMON (LEAD DESIGNER)

**Łysawy Francuz z Bukaresztu, to nie żaden łobuz zabijaka, a ciągle uśmiechnięty, serdeczny człowiek. Wybrałem się do londyńskiego muzeum lotnictwa, żeby chwilę z nim porozmawiać. //Mielu**

N+: Krótka piłka, dlaczego powinienem uwierzyć, że pierwszy HAWX okaże się lepszy od świetnych gier z serii Ace Combat?

**TS: Każdy nas o to pyta, a my nie przyglądamy się temu, co zrobiło Namco za wszelką cenę próbując ich prześcignąć. Bardzo lubimy Ace Combat, ale chcielibyśmy wnieść coś nowego do gatunku i sprawić, że więcej osób zainteresuje się tego typu grami.**
**Mocną stroną HAWX jest przynależność do uniwersum gier z serii Tom Clancy's. Dostaliśmy od wydawcy listę charakterystycznych elementów i musimy się jej ściśle trzymać, nie możemy sobie na przykład pozwolić na umieszczenie w grze statków kosmicznych. Akcja toczy się w niedalekiej przyszłości na Ziemi, scenariusz jest bardzo prawdopodobny. To nie science-fiction, a prawdziwy świat. Przedstawione wydarzenia odnoszą się do rzeczywistej sytuacji politycznej. Fabuła dotyka problemu konfliktów w krajach trzeciego świata, czy firm zajmujących się prowadzeniem działań militarnych za pieniądze.**
**Skoro dbamy o to, żeby konflikt wydawał się jak najbardziej realny, a świat ukazany w grze przypominał nasz, postanowiliśmy odtworzyć wiele znanych miejsc przy użyciu zdjęć z satelity GeoEye. Naprawdę czujesz się, jakbyś latał nad Rio, Chicago, możesz też z lotu ptaka zobaczyć, jak wygląda Afganistan i inne kraje Bliskiego Wschodu.**

N+: A więc ludzie fascynujący się nowoczesną wojną dostaną kolejny powód do zadowolenia. Czyżby teraz była złota era gier o tej tematyce?

**TS: Nie myślałem w ten sposób. Od wielu lat chcieliśmy stworzyć tę grę, więc nie jest to na pewno wynik żadnej mody. Po prostu skupiamy się na tym, by poruszać się w ramach uniwersum książek Clancy'ego. Możesz co najwyżej zapytać dlaczego nie zrobiliśmy takiej gry wcześniej.**

N+: Wydawca na pewno wie co robi, dając Wam zielone światło akurat teraz. Przyznaj się, chcecie połączyć wszystkie gry z serii Tom Clancy's w jedną.

**TS: Przede wszystkim, te gry są już ze sobą połączone – ich akcja toczy się w tym samym świecie, nawet jeśli pokazani są inni bohaterowie i miejsca. Prowadziliśmy wiele rozmów z innymi studiami Ubisoftu, ja sam pracowałem wcześniej w Ubi Paris i Ubi Shanghai między innymi nad Double Agentem, więc znamy się bardzo dobrze. Wymienialiśmy się pomysłami, doszliśmy do wniosku, że byłoby fajnie zbliżyć nasze gry do siebie. Nikt nam nie narzucił, żebyśmy odtworzyli misję z GRAW2, wydawało nam się to po prostu świetnym pomysłem. Wykonaliśmy na pewno krok w stronę scalenia, choć nie powiem, co planujemy. Powiem tak – będziemy szczęśliwi mogąc pójść dalej.**

N+: Pomyślałem sobie o grze łączącej EndWar z HAWX i GRAWem, i przyszło mi do głowy, że gdzieś tam na polu walki mógłby skradać się Sam Fisher. Co się z nim dzieje?

**TS: Sam nie jest związany z samolotami, więc nie ma go w naszej grze, ale możesz być pewien, że gdy tylko konflikt się zaostrzy, prezydent i armia amerykańska wykorzysta wszelkie możliwe jednostki, żeby się z nim uporać.**

N+: Konflikt? Masz na myśli ten z EndWar? Opowiedz może krótko o fabule gry, żeby było jasne, o czym w ogóle rozmawiamy.

**TS: Bohaterem jest David Crenshaw, pilot z Ghost Recon: Advanced Warfighter 2. Po misji w Meksyku odchodzi z wojska i staje się najemnikiem w pewnej firmie (PMC), dla której walczy w Afganistanie, na Bliskim Wschodzie i w kilku innych miejscach. W pewnym momencie wybucha konflikt w Ameryce Południowej, w który mocno zaangażowało się PMC. Rząd USA wysyła wojsko, żeby opanować sytuację, ale najemnicy kontratakują i wybucha wielka wojna. David rzuca pracę i wraca do wojska, by wraz z pilotami elitarnej jednostki HAWX bronić Stanów Zjednoczonych. Od tego momentu akcja mocno przyspiesza. Jak połączyliśmy fabułę z EndWarem pozostanie na razie naszą tajemnicą.**

N+: Czyżby czekała nas jakaś epicka bitwa?

**TS: Mamy jedną taką wielką bitwę, ale nie powiem o niej zbyt wiele. Zdradzę tylko, że weźmie w niej udział mnóstwo samolotów i jednostek naziemnych. Na graczy czeka kupa dobrej zabawy, trochę niszczenia celów z daleka i sporo walk jeden na jednego. Chcemy, żeby gra była jak najbardziej realistyczna, ale najważniejsze, by dobrze się przy niej bawić.**

N+: Jak długa będzie kampania?

**TS: Przygotowaliśmy osiemnaście misji. Na normalnym poziomie trudności dobry gracz powinien ukończyć kampanię w około siedem godzin. Niby niewiele, ale ja patrzę na grę jako na całość – tryb singleplayer, kooperację online oraz drużynowe walki czterech na czterech. W każdym z tych trybów zdobywasz punkty doświadczenia, dzięki którym odblokowujesz nowe bronie i samoloty. Nie przygotowaliśmy żadnej superpotężnej broni z kosmosu, żeby nikt nie mógł zyskać wyraźnej przewagi nad innymi graczami tylko dlatego, że zdobył przegiętą broń. Oczywiście, wszystko zależy od Twojego doświadczenia i zdobytych punktów XP. Im więcej ich będziesz miał, tym mocniejsze perki odblokujesz.**
**Mieliśmy kilka pomysłów na misje, które niestety nie przeszły. To dopiero pierwsza tego typu gra z nazwiskiem Tom Clancy w tytule, więc nie mogliśmy rzucać się z motyką na słońce. Kilka pomysłów poczeka na lepsze czasy. Kampanię możesz przejść sam, ale jeśli się zgodzisz, dołączą do Ciebie inni gracze i pomogą Ci zaliczyć zadanie. A gdy postanowią się rozłączyć, Ty wciąż będziesz mógł kontynuować misję.**

N+: Czyli po naszemu dołączą i opuszczą zabawę w locie, ale coś mi podszeptuje, że tego żartu nie zrozumiesz, bo nie da się go przełożyć na angielski. A skoro mowa o językach, opowiedz proszę na koniec o wydawaniu poleceń głosem.

**TS: System rozpoznaje wiele języków, niestety nie polski, przykro mi. Jest też tolerancyjny, więc nie musisz być native-speakerem. Generalnie chodzi o to, że możesz sam zdecydować, które komendy chciałbyś wydawać głosem. Już nie musisz zdejmować palca ze spustu, by zmienić broń, lub nakazać skrzydłowym ostrzelanie celu. Możesz skupić się na sterowaniu samolotem. Na pewno znajdą się osoby, które dzięki temu systemowi będą grać o wiele lepiej i zarządzą w sieci.**

N+: Dziękuję za rozmowę. ■

# 5 przykazań reżysera

## CHCĄCEGO NAKRĘCIĆ ADAPTACJĘ GRY

**Temat filmów powstających w oparciu o gry poruszany bywa na łamach eNPlusa w miarę regularnie, tym razem jednak spróbujmy zabrać się do rzeczy z nieco innej perspektywy. Zamiast ględzenia o tym, że filmy na podstawie gier są be i odmierzania jak bardzo ssie Uwe Boll, proponuję rzecz bardziej konstruktywną – pięć prostych porad, które powinien wziąć sobie do serca każdy reżyser czy producent noszący się z zamiarem adaptowania gry video.**

Oczywiście nikt z docelowych adresatów nigdy tego nie przeczyta, mamy więc do czynienia z typowym skowytem rozpaczy na pustyni, ale cóż – nikt nie mówił, że będzie lekko. Oto on, zatem – ów skowyt, ma się rozumieć. Pod rozwagę i – mam nadzieję – dla przyjemności czytelników.

### I. WYBIERZ MĄDRZE

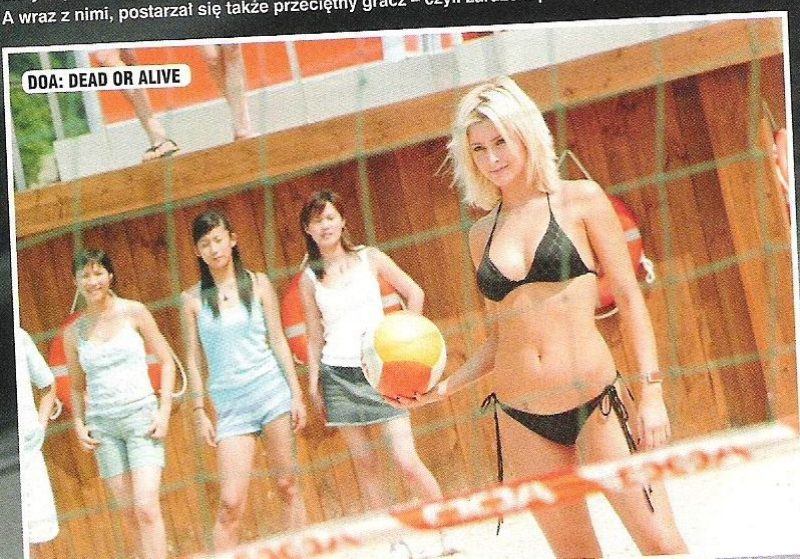
Podstawowy błąd, jaki popełniają twórcy filmowych adaptacji gier, polega na wybraniu do tego celu gry, która absolutnie nie nadaje się do przerzucenia na celuloid. Czymże bowiem jest film? Liniową serią obrazów wspartych dźwiękiem, mających w rezultacie stać się opowieścią, której ten czy inny aspekt ma nas uwieść, przerazić, rozbawić, dać do myślenia. Od razu jednak dodaję – ta opowieść nie musi być mądra, ale musi być... No, jakaś. Półtoragodzinne nagranie hydraulika skaczącego z rury do rury albo żołnierza strzelającego do potworów to jeszcze niezupełnie to, o co nam chodzi. Oczywiście źródło tego problemu leży w samym założeniu – dlaczegóż bowiem producentom opłaca się adaptować gry? Dlatego, iż z miejsca dostają popularną markę – tytuł serii, imię bohatera – która ściągnie widzów do kin. Powtarzam: Po-pu-lar-ną. I tu jest pies pogrzebany. Bo czy najpopularniejsze gry to te opowiadające poruszające historie? W dodatku możliwie linearne, żeby dało się łatwo przerobić je na scenariusz filmu? Nie neguję tu wartości popularnych serii w rodzaju Mario czy Doom, po prostu wytykam, że ich siła oddziaływania leży zupełnie gdzie indziej. Doskonała gra może mieć „fabułę" wydartą ze snu gorączkującego pięciolatka, albo w ogóle żadnej – ważne, żeby świetnie się w nią grało. Film nie może sobie na takie braki pozwolić, dlatego upatrzoną grę należy na jego potrzeby „udoskonalić", pododawać jej to i owo. I tak dochodzimy do przykazania drugiego...

### II. SZANUJ MATERIAŁ ŹRÓDŁOWY

Mając już upatrzoną grę, którą będzie się przerabiać na potencjalne dzieło kinematografii, warto z miejsca przyjąć do wiadomości jedną rzecz: Publiczność, która przyjdzie na pierwszy seans i usiądzie w pierwszych rzędach, czyli – mówiąc po ludzku – fani, znają oryginał na wylot, znają go lepiej niż pan producent pod rękę z panem reżyserem, a nawet jeśli nie znają go lepiej, to i tak uważają, że znają go lepiej. Daleki jestem co prawda od przykazywania reżyserowi dogadzania każdemu fanbojowi, bo – po pierwsze – wcale nie musi to wyjść filmowi na dobre, a dwa – jeszcze się taki nie urodził, co by wszystkim fanbojom dogodził. Warto natomiast, skoro już się zdeklarowało „kręcę film oparty na grze A", nie dodawać już po fakcie „ale w sumie mam ją głęboko w dupie". Dlatego też, kręcąc film o płatnym zabójcy w średnim wieku, obdarzonym kościstą fizjonomią o wschodniej urodzie, nie wypada zatrudniać do owej roli młodzieńca o dobrotliwej, dziecięcej buziuchnie z komicznie odstającymi uszami. Żeby nie wiem jak dobrym był aktorem (inna sprawa, że nie jest). To oczywiście przykład kompletnego olewania oryginału w kwestiach wizualnych – na szczęście coraz rzadszy. Nadal niestety regularnie cierpi treść, czego najlepszym przykładem była niedawna katastrofa kinematograficzna znana jako „Max Payne". Gdyby oceniać samo oddanie warstwy graficznej, mroczne przygody Markiego Marka zasługiwałyby na przyzwoite noty. Kiedy jednak dochodzimy do scenariusza, zaczyna się dramat. Podsumowując więc, podejmując się nakręcenia adaptacji, należy wiedzieć CO się adaptuje i spróbować znaleźć te elementy, które nie tylko dadzą się wiernie przenieść na ekran, ale wręcz wzbogacą film.

### III. DOCEŃ SWĄ PUBLICZNOŚĆ

Oczywistym faktem dla znakomitej większości z nas, obeznanych z podstawami matematyki, jest to, iż gry nie są już tak młodym medium, jak dziesięć, dwadzieścia lat temu. A wraz z nimi, postarzał się także przeciętny gracz – czyli zarazem potencjalny odbiorca




## IDŹCIE I NIE GRZESZCIE WIĘCEJ

Czyli 19 grzechów głównych

**Super Mario Bros. (1993)**
Debiut i od razu skucha, choć przynajmniej w barwnym stylu. Po obejrzeniu tego dzieła dziś, nasuwają się trzy pytania: 1 – Po kiego (nomen omen) grzyba robić z Mariana film aktorski? 2 – Kto zatwierdził ten scenariusz? 3 – Gdzie zaopatrywał się w substancje rozweselające?
ZŁAMANE PRZYKAZANIA: Wszystkie.

**Double Dragon (1994)**
Bez komentarza.
ZŁAMANE PRZYKAZANIA: Wszystkie.

**Street Fighter (1994)**
Wbrew pozorom, Ulicznego Wojownika spokojnie dałoby się przekształcić w fajny przygodowy film kung-fu. Szkoda tylko, że autorzy postawili na pstrokaty film akcji z boskim Jean Claude'em i upakowanymi bez ładu i składu postaciami z gry. RIP Raul Julia.
ZŁAMANE PRZYKAZANIA: 2, 3, 4, 5.

**Mortal Kombat (1995)**
Głupio mi jeździć po tym filmie, bo darzę go wielgaśnym sentymentem i nadal micha mi się raduje, gdy go oglądam. Co nie zmienia faktu, że w oderwaniu od pierwowzoru, film jako taki mocno się postarzał i wypada dziś dość prześnie. Tym niemniej i tak jest to nadal jedna z lepszych filmowych adaptacji gry video.
ZŁAMANE PRZYKAZANIA: 3 (z bólem serca), 4.

**Mortal Kombat: Annihilation (1997)**
Sequel za to spokojnie może uchodzić za jedną z gorszych. Syndrom Ulicznego Wojownika, czyli upychamy tyle postaci na minutę, ile się da. Scenariusz? Choreografia? Eeetam.
ZŁAMANE PRZYKAZANIA: 3, 4, 5.

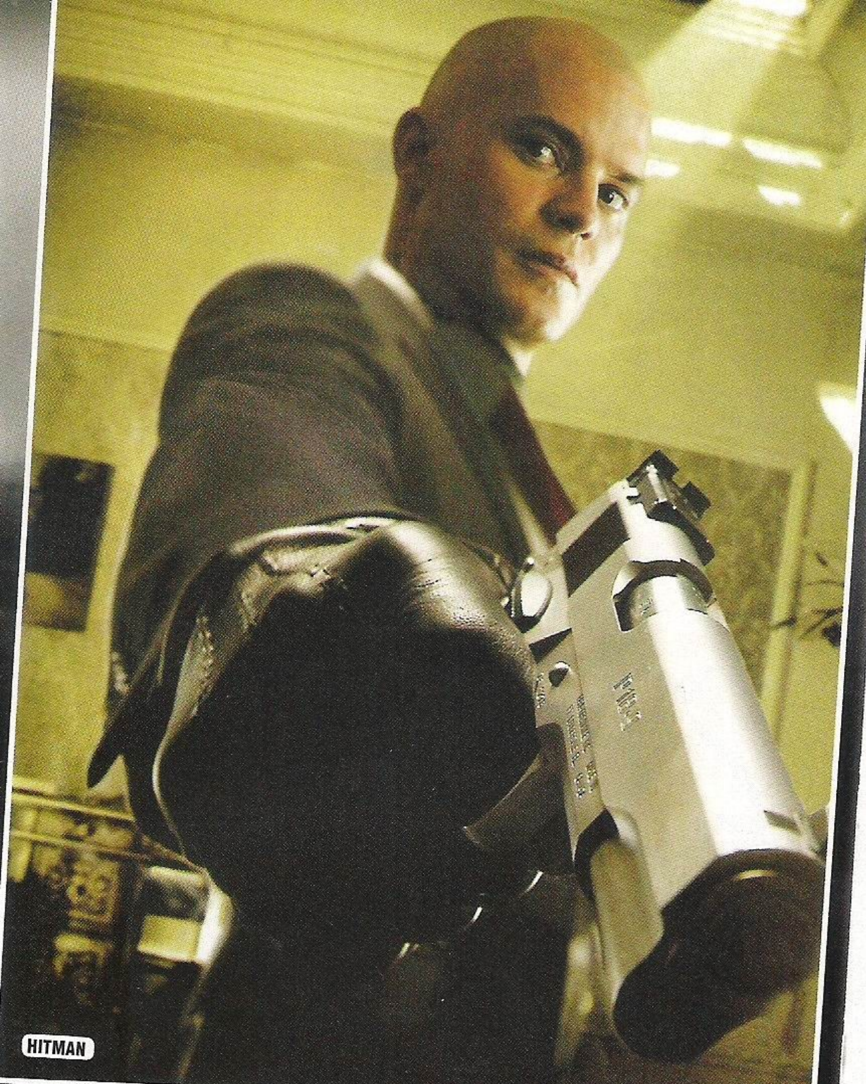
**Wing Commander (1999)**
Smutny acz pouczający przykład, że nawet zatrudnienie ojca serii gier jako reżysera ich ekranizacji nie gwarantuje sukcesu. Chris Roberts z pewnością miał pomysł na ten film, szkoda tylko, że tak miałki. Zamiast znanych z gier doświadczonych aktorów w rodzaju Hamilla, McDowella i Rhys-Daviesa dostaliśmy dupowatą młodzież Hollywoodu i zadziwiająco nędzny scenariusz.
ZŁAMANE PRZYKAZANIA: 2 (o zgrozo), 4.

**Lara Croft: Tomb Raider (2001)**
Największy z całego grona sukces finansowy, choć film w sumie głupiutki i marniutki. Ale podobne zdanie mam o większości gier z Larą w roli głównej, więc może się nie znam. Pomimo sporej promocji, sequel – Cradle of Life – okazał się już klapą.
ZŁAMANE PRZYKAZANIA: Dla mnie wszystkie, ale dla kogoś pewnie żadne.

**Resident Evil (2002)**
Jedyna zasługa pierwszego filmowego Residenta – można go obejrzeć bez zgrzytania zębami. Ot, rzetelny średniak, choć nie mający przesadnie wiele wspólnego z pierwowzorem. Pozostałe filmy z trylogii to już kino trash pełną gębą.
ZŁAMANE PRZYKAZANIA: 2, 5 (bo film mógł dostać się w lepsze ręce niż pana Andersona).

**House of the Dead (2003)**
Tak, wiem – Uwe. Co nie zmienia faktu, że jak na film na podstawie jednej z najgłupszych gier w historii, HotD spisuje się całkiem nieźle. Pytanie tylko: Po jaką cholerę było kręcić ekranizację HotD?
ZŁAMANE PRZYKAZANIA: 1, 3, 4, 5 (to przykazanie Uwe Boll łamie za każdym razem, gdy decyduje się nakręcić film).

6053 TMY



HITMAN

filmu na podstawie gry. Owa banalna konstatacja zdaje się umykać większości twórców gierkowych adaptacji, którym nadal chyba wydaje się, że tworzą dla lekko przygłupich trzynastolatków. Nie próbuję obrażać tutaj nieletnich czytelników, nie chodzi tu o żadną cezurę wieku, tylko stan umysłowy i poziom oczekiwań – patrząc z perspektywy twórców tak wiekopomnych dzieł jak „Hitman" czy „Max Payne", aż strach pomyśleć jak niskie mniemanie mieli ich autorzy o swych odbiorcach. Co tu dużo gadać, sam niegdyś pomaszerowałem do poznańskiego kina Wilda (to nie kryptoreklama, bo od ładnych paru lat mieści się tam sklep wielobranżowy) na film „Super Mario Bros." i chyba nawet mi się podobało (nie pomnę, zresztą strach zagłębiać się w odmęty psychiki dziesięciolatka), ale też w pewnym wieku niewiele potrzeba do szczęścia. Dla swojego dobra, filmowcy powinni w końcu przyjąć do wiadomości, że przez ostatnie kilka lat publiczność im się „nieco" wyrobiła, i zadać sobie choćby fundamentalne pytanie: Dlaczego ekranizacjom komiksów udało się pokonać drogę od „Wojowniczych Żółwi Ninja" (bez obrazy, darzę ów obrazek sporym sentymentem – chodzi o docelową widownię) do „300", czy innego „Mrocznego Rycerza". Co prawda problem ten dotyczy poniekąd całego Hollywoodu, ale to już zupełnie inna bajka.

## IV. NIE KALAJ RZEMIOSŁA

Obojętnie czy kręci się własny, ambitny, niezależny dramat sądowy o zakazanej miłości ormiańskiego chłopca do jego kozy, czy też ekranizację sprzedanej w miliardzie egzemplarzy gry video o dwóch kwadratach rozwalających armię kółek, należy pamiętać, że rozliczani będziemy z efektu końcowego – czyli filmu. I – choć może to być dla kogoś szokująca wiadomość – ten film powinien spełniać przynajmniej podstawowe kryteria oglądalności. Większość (a im bardziej intensywnie o tym myślę – chyba wszystkie) istniejących filmów bazujących na grach owych kryteriów nie spełnia. Niektóre co prawda dają się oglądać bez większego bólu, wówczas jednak niespecjalnie radzą sobie w oderwaniu od kontekstu (czyt. pierwowzoru, czego najlepszym przykładem był choćby „Silent Hill" Christophe'a Gansa). Rzecz sprowadza się do bardzo prostego rozumowania: żeby dane dzieło mogło uchodzić za dobry film na podstawie gry, powinno być, w pierwszej kolejności, dobrym filmem. Po prostu.

## V. BĄDŹ ASERTYWNY

To już zupełne myślenie życzeniowe z mojej strony, ale co tam – warto wspomnieć o tym na koniec, zwłaszcza że sprawa jest uniwersalna. Otóż, warto, żeby filmowcy (/pisarze/stolarze/kelnerzy i kogo tam jeszcze sobie umyślicie) pamiętali, że nie muszą przyjmować każdej oferty pracy – nie ma obowiązku brać każdej fuchy jaka się nawinie, a jeśli człowiek zdaje sobie sprawę, że nie będzie w stanie wykonać jej rzetelnie – wówczas wręcz wypada grzecznie podziękować. Dziwnie to brzmi wystukane palcami kogoś, kto szczyci się tym, że nigdy jeszcze nie odmówił propozycji roboty, ale trzeba być zdolnym do minimum samokrytyki i zdrowego rozsądku. Gdyby bowiem ktoś w tej chwili zadzwonił do mnie, oferując lukratywny kontrakt na zaprojektowanie silnika do nowego modelu Boeinga, to nawet przy zapewnieniu, że cokolwiek mi wyjdzie i tak będzie dobrze, nie umiałbym nie odmówić. Podobnej postawy oczekiwałbym po młodym reżyserze, który właśnie otrzymał maila o treści: „Bejbe, cudownie, załatwiłem Ci robotę – w przyszłym miesiącu zaczynasz kręcić Tetris: The Movie. Ekranizacja gry jakiejś, podobno super hicior, wiem że nie czaisz w ogóle tematu, ale spoko – jakoś wyjdzie, a gówniarze i tak polecą do kin". Oczywiście taki poziom idealizmu to już czysta utopia, więc może najwyższy czas, żebym przerwał zanim mi od wzniosłości chwili pójdzie krew z nosa. W skrócie, chodzi mi chyba po prostu o to, żeby takie a nie inne zadania dostawali ludzie, którzy się do nich nadają.

Tyle wymądrzania się. Miejmy nadzieję, że majaczące w oddali projekty filmowania gier – jak choćby zapowiadany na 2010 Książę Persji – przywrócą wiarę w gry video jako źródło nośnych, poruszających historii. Poczekamy, zobaczymy. Choć z wrodzonego sceptycyzmu nie polecam jeszcze wstrzymywać tchu. //DrMax

### Alone in the Dark (2005)

A to już Uwe pełną gębą. Absolutna tragedia od początku do końca. Powiedziałbym coś więcej, ale wyparłem to coś z pamięci. Szkoda tylko biednego Edwarda Carnby'ego, bo to niezły materiał na bohatera fajnego filmu. Ach, dobroci łaskawa, niedawno pojawił się także sequel!

ZŁAMANE PRZYKAZANIA: 2, 3, 4(!!!), 5.

### Doom (2005)

Tu zdania były podzielone, natomiast chyba wszyscy zgodzą się że filmowy Doom nie miał wiele wspólnego z bluźnierczym oryginałem. Zamiast wrót do piekieł – pocieszne eksperymenty genetyczne. Zamiast ciągłej rzezi i brodzenia w demonich flakach – trzy potworki na krzyż. Nawet osławiona dwuminutowa scena FPP nie uratowała tej adaptacji. Choć jako akcyjniak sci-fi, całość się broni.

ZŁAMANE PRZYKAZANIA: 1, 2.

### Bloodrayne (2006)

Kolejny występ Uwe i kolejna kupa z zadziwiająco gwiazdorską obsadą. Bloodrayne nie jest może pierwszorzędnym materiałem na film, ale spokojnie dałoby się skręcić z tego rozrywkowy akcyjniak w stylu Blade. Nie tym razem. Dacie wiarę, że sequel jest minimalnie lepszy? Tylko co z tego?

ZŁAMANE PRZYKAZANIA: 2, 3, 4, 5.

### Silent Hill (2006)

Ciekawy przypadek ukazujący jak wierność oryginałowi może zaszkodzić ekranizacji. Filmowy SH przez swe kurczowe trzymanie się formuły gier (2/3 czasu biegamy po miasteczku – nic się nie dzieje, ale nasiąkamy klimatem) okazał się dla wielu zwyczajnie niestrawny.

ZŁAMANE PRZYKAZANIA: Dla wielu z pewnością żadne, dla wielu innych zdecydowanie 4.

### Dead or Alive (2006)

Ktoś naprawdę pomyślał, że zrobienie filmu na podstawie DoA to świetny pomysł? Serio? Ech, poziom debilizmu na surrealistycznym poziomie, czyli w sumie całkiem udana ekranizacja. Żeby jeszcze walki jakoś się prezentowały. Tym niemniej, jako parodia filmu kung-fu sprawdza się nieźle.

ZŁAMANE PRZYKAZANIA: 1, 3, 4.

### Hitman (2007)

Zwykłe partactwo, bo potencjał był całkiem, całkiem, przydałby się tylko trzeźwy reżyser, nie będący kretynem scenarzysta i aktor, a nie pokemon w roli tytułowej. Niemal równie tragiczny jak Max Payne, ratuje go tylko niezamierzony komizm.

ZŁAMANE PRZYKAZANIA: 2, 3, 4.

### In the Name of the King: A Dungeon Siege Tale (2008)

Woohoo! Uwe Boll tym razem zrobił Władcę Pierścieni dla ubogich na podstawie hack n' slasha ze szczątkową fabułą. Na tle innych dzieł Niemca nie wypada to jednak najgorzej – niezłe efekty, jedno czy dwa ładne ujęcia. No i zawsze można pobrechtać z Raya Liotty i Burta Reynoldsa – życiowe role, nie ma co.

ZŁAMANE PRZYKAZANIA: Po trochu wszystkie.

### Postal (2008)

Właściwie nijak niezwiązany z którąkolwiek z gier, może oprócz poziomu radosnej głupoty. Ale i tak najlepszy film Uwe, a to już coś. Chyba.

ZŁAMANE PRZYKAZANIA: Patrz wyżej.

### Far Cry (2008)

I jeszcze raz Herr Boll, a wraz z nim Till Scheisser... To znaczy Schweiger jako bohaterski najemnik Jack Carver. W sumie gówienko, ale nawet zabawne. No i jako tako trzyma się „realiów" gry. Są mutanty, infantylne dialogi i sporo strzelania.

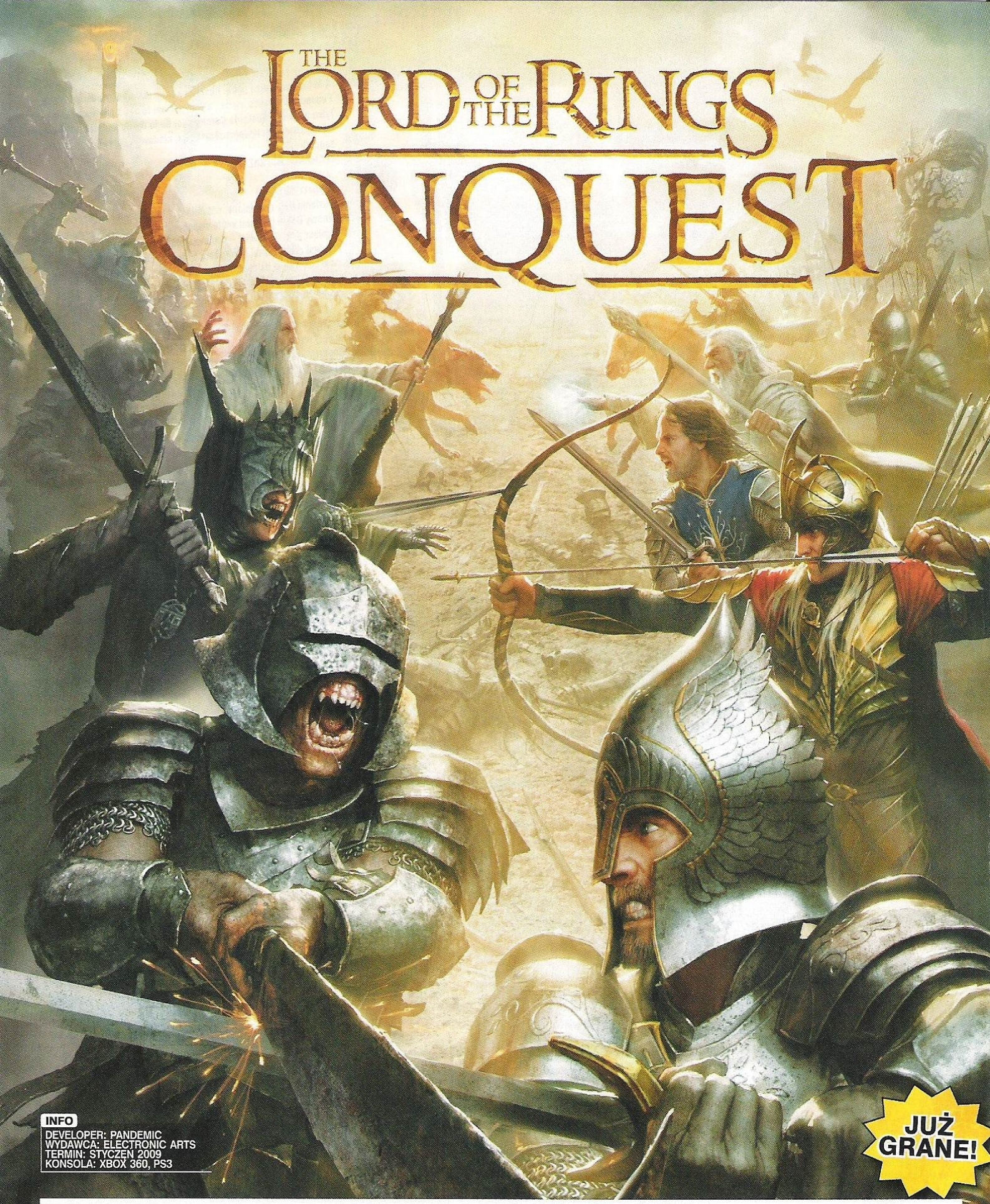
ZŁAMANE PRZYKAZANIA: Głównie 4 i 5.

### Max Payne (2008)

Zainteresowanych odsyłam do recenzji w poprzednim numerze. Dla mniej zainteresowanych telegraficzny skrót: Gęsta, parująca kupa. Momentami bardzo ładnie nakręcona, ale nadal kupa.

ZŁAMANE PRZYKAZANIA: 2 (i to jeszcze jak), 3 (PG-13, a jakże), 4 (po dwakroć).

# THE LORD OF THE RINGS CONQUEST™



**INFO**
DEVELOPER: PANDEMIC
WYDAWCA: ELECTRONIC ARTS
TERMIN: STYCZEŃ 2009
KONSOLA: XBOX 360, PS3

JUŻ GRANE!

## UWOLNIJ ŚRÓDZIEMIE OD ZŁOWROGIEGO SAURONA... LUB ZGIŃ PRÓBUJĄC!

Licencja Władcy Pierścieni, w którą zainwestowało EA, leżała odłogiem od momentu wydania całkiem udanej strategii Battle For Middle Earth II na Xboxa 360 i pecety, czyli blisko dwa i pół roku. Warto dodać, że jest to licencja obejmująca tylko filmy Petera Jacksona, a zatem gry spod szyldu EA mają prawo wykorzystywać, nazwijmy to, „styl artystyczny" oglądanej przez nas na srebrnym ekranie trylogii. Czego licencja nie obejmuje – do końca nie jest jasne, ale z pewnością czegoś w grach nie wolno pokazywać. Jakiś czas temu ktoś na górze wpadł na pomysł, by połączyć doświadczenie ekipy Pandemic Studios nabyte przy okazji dwóch części Star Wars Battlefront ze światem Władcy Pierścieni. Na pewno kojarzycie bardzo fajne (i rewelacyjnie sprzedające się) Battlefronty na PS2 i Xboxa – to wielkie bitwy w starwarsowym universum, z możliwością gry przez internet. Czy przeniesienie tamtych mechanizmów do Śródziemia ma rację bytu?

## ZANIM ZACZNIEMY

Na początku warto zajrzeć do mniej więcej półgodzinnego tutoriala, który dokładnie i krok po kroku wyjaśnia niuanse zarówno sterowania, jak i każdej z klas postaci. Po kolei gracz wciela się w wojownika, łucznika, maga i zwiadowcę, poznaje podstawy kontroli, znaczenie wskaźników na ekranie, a także specjale i to, co mogą dać w bitwie. Na końcu zaś po raz pierwszy pojawia się możliwość zagrania jako bohater, w tym przypadku praszczur Aragorna – Isildur, którego zadaniem będzie pokonanie samego Saurona. To nie jedyna możliwość wcielenia się w herosa, ale o tym za chwilę. Ważne jest to, że oprócz klasycznej masherki, Conquest oferuje również system combosów i stringów, pozwalając na płynne przejście z lekkich ataków, przez średnie, aż do kończącego kombinację mocarnego ciosu. Wszelkie ciosy i comba można także podejrzeć w dowolnym momencie w menu. Warto nauczyć się blokować razy przeciwników, bo szybko okazuje się to nie tyle przydatną, co niezbędną umiejętnością.

Samouczek pozwala też na zapoznanie się ze specjalami – każda klasa postaci ma trzy takie akcje. System jest tak skonstruowany, że specjalne umiejętności można odpalać jedynie po naładowaniu odpowiedniego paska energii, a ten ładuje się zarówno, gdy tłuczemy wrogów, jak i zbieramy baty. Chcąc niechcąc trzeba w jakiś sposób uczestniczyć w zwarciach, ale specjale to podstawa, szczególnie, że gra szybko robi się dość trudna.

Otoczony? Nie widzę problemu – pasek specjala naładowany, więc w dowolnym momencie można rozpocząć rzeź orkowego ścierwa.

## MASZ KLASĘ (POSTACI)

Klasy postaci to naturalna sprawa w multiplayerowych grach bitewnych, i podobnie jak w Star Wars Battlefront, występują i tutaj. Oczywiście, istnieje między nimi spora różnica zarówno w możliwościach bojowych, jak i sposobie, w jaki się nimi gra. Wojownik to typowy osiłek z mieczem w garści; silny i nieoceniony na krótki dystans, ale z uwagi na liczne pojedynki potrzebujący wsparcia w postaci maga bądź łucznika. Może raz na kilka sekund cisnąć toporkiem, a jego trzy specjalne ciosy są mocarne i zabierają dużo energii przeciwnikom, może poza blokującym, i niezwykle upierdliwym… orkowym wojownikom, opancerzonym i silnym. Tak jest – każda z klas naszych bohaterów ma swój odpowiednik wśród sługusów Saurona. Oni też mają magów, łuczników, zwiadowców, wojowników oraz swoich bohaterów, których należy zarżnąć. Wracając do klas: łucznik jest zwinny i sieje z dystansu,

Orkowi magowie tworzą specjalne pole energetyczne, którego nie przebijają ani strzały łucznika, ani błyskawice maga – nie ma wyjścia, trzeba wyrżnąć ich bronią białą, a w takich przypadkach najlepiej sprawdza się zwiadowca lub wojownik. Z kolei mag pada po dwóch strzałach, gdy dorwie go wielki, tłusty ork z maczetą, więc przyda mu się ochrona.

**CO JAKIŚ CZAS, NA OGÓŁ RAZ W KAŻDEJ MISJI, POJAWIA SIĘ OPCJA WYBORU BOHATERA. W MORII TO OCZYWIŚCIE GIMLI, POD ORTHANKIEM ZAŚ WSKAKUJEMY W SZATKI GANDALFA**

także ognistymi oraz zatrutymi strzałami, z kolei mag strzela piorunami i potrafi wytworzyć magiczną poświatę, która leczy wszystkich zgromadzonych wokół niego. Ciekawą postacią jest zwiadowca (scout) – silniejszy w zwarciach niż łucznik czy mag, a dodatkowo może odpalić tryb niewidzialności – staje się przezroczysty, niczym nie przymierzając Predator. Zwiadowcy śmigają po polu bitwy w poszukiwaniu łatwego łupu w postaci odłączonego od grupy wojownika, a gdy takiego znajdą, zakradając się od tyłu mogą pozbawić go życia jednym ciosem.

Każda z klas ma swoje wady, zalety i miejsce na polu walki.

## ZA GOOOOONDOOOOR!!!!!!!

Bitwy zrealizowano ze sporym rozmachem; po ekranie bez problemu śmiga kilkadziesiąt postaci, a walki rozrzucone są w różnych miejscach mapy. Generalnie zabawa polega na tym, że gra co jakiś czas daje nowe zadanie do wykonania, polegające na przykład na zajęciu wrogiego posterunku (trzeba przetrzymać napór orków znajdując się obrębie sporego okręgu), zniszczeniu czegoś (jak choćby na murach Minas Tirith maszyn oblężniczych), obronie placówki (Moria i komora

Isildur versus Sauron, który – jak można się było spodziewać – biega po polu bitwy wyłącznie za naszym bohaterem. Ale miecz Isildura pokroi nawet Czarnego Władcę. Na plasterki!!!

## CHCĘ WIĘCEJ

Wersja, z którą miałem przyjemność spędzić trochę czasu, pozwalała na wcale nie taką długą zabawę w Śródziemiu – dostępna była jedynie kampania dla sił reprezentujących dobro (choć liczę na to, że to tylko fragment kampanii – menu wyglądało, jakby oferowało cztery z ośmiu misji, a podobno będą też na przykład pola Pelennoru). Ukończenie czterech bitew miało odblokować drugą porcję singleplayera, czyli kampanię dla tych złych. Bardzo chciałem splugawić Shire orkami Sarumana, bądź rozjechać siły Śródziemia stając do walki jako kapitan elitarnego komanda Uruk-hai, ale niestety – to kod przeznaczony do zapowiedzi; mimo dwukrotnych prób opcja kampanii dla prawdziwego sługi Saurona (Panie…) nie odblokowała się. Problem w tym, że jak na grę multiplayerową przystało, połowę dostępnego singla załatwiłem w godzinę, może półtorej, widać więc wyraźnie, że pod tym kątem nie będzie zbyt dużo zabawy. Liczę więc na to, że będzie przynajmniej po osiem misji dla każdej frakcji, co spokojnie zapewni sześć godzin rzezania w singlu, bardzo przydanego na poznanie i opanowanie w dobrym stopniu wybranej przez gracza postaci.

grobowa Balina), bądź zarżnięciu potężnego nieprzyjaciela (orkowych kapitanów, albo którejś z kluczowych dla fabuły postaci). Och, naprawdę jest co robić i co rżnąć. Do tego to szybka, bardzo szybka gra, więc nie ma specjalnie czasu na myślenie – błyskawicznie po spawnie trzeba rzucić się w wir walki. Podoba mi się, że areny nie są płaskimi placykami z kilkoma osłonami, na które rzucono armie. Często są wielopoziomowe i pozwalają na nieco kombinowania. Na przykład w misji z Czarną Bramą Mordoru są wieże obserwacyjne, na które można wdrapać się łucznikiem, by z góry razić przeciwników strzałami i nie mieszać się bezpośrednio w konflikt. Typowo snajperska akcja. Gdzieniegdzie znajdują się nawet balisty, z których można pruć do nieprzyjaciół. W grze singleplayerowej na wszystkich mapach znajdują się specjalne miejsca, w których można zmieniać klasę postaci „w locie" – nie tylko przy spawnie. To fajne rozwiązanie i wprowadza różnorodność dla znudzonych graczy, a czasem warto zmienić woja na łucznika i zwyczajnie siać strzałami z daleka.

Co jakiś czas, na ogół raz w każdej misji, pojawia się opcja wyboru bohatera. W Morii to oczywiście Gimli, pod Orthankiem wskakujemy w szatki Gandalfa pragnącego wreszcie popieścić piorunem z łagi siwego Sarumana, z kolei pod Czarną Bramą mamy już do wyboru Aragorna, Legolasa, Gimlego i Gandalfa. Jest też kilka atrakcji, jak choćby możliwość wcielenia się w Enta i demolowania wieżyczek pod Isengardem, bądź jazda na wargach, które robią za wehikuły z Battleftonta. Czy można latać jako Nazgul – tego nie wiem, a byłoby fajnie, bo skurczybyki śmigają nad Minas Tirith, co jakiś czas łapią jakiegoś żołnierza i ciskają nim hen, daleko. W multi można pobawić się jako Król Nazguli, ale ten mistrzszef biega na własnych kończynach.

### NAGRÓD NIE ZDOBĘDZIE, ALE...

Z uwagi na to, że Conquest to gra przede wszystkim multiplayerowa, a na ekranie jednocześnie znajduje się kilkadziesiąt jednostek, nie ma co liczyć na graficzne fajerwerki. Najważniejsza w grach tego typu jest płynna animacja i to akurat Pandemic udało się zapewnić, bo nie

## ZŁE CHŁOPAKI

Ciemna Strona Mocy kusi najbardziej, wiadomo. Trzeba przyznać Peterowi Jacksonowi i ekipie WETA Digital, że ich wizualizacje czarnych charakterów Śródziemia wyszły niezwykle sugestywnie, miejscami strasznie, a na pewno nie zabawnie. Dlatego z przyjemnością przyjrzałem się typom dostępnym w multiplayerze. Na razie byli to Saurman (wiadomo, ubermag – przeciwpostać dla Gandalfa), Grima Smoczy Język (zwiadowca), dowódca orków, którzy usiekli Boromira – Lutrz (łucznik o klasie Legolasa), obdarzony uroczym uśmiechem Usta Saurona (również czarodziej) oraz wojownik nad wojownikami, Król Nazguli. Spodziewam się, że będzie można odblokować Saurona i inne postacie, bo pięć wydaje się zbyt małą liczbą do multi. Tym bardziej, że wśród ekipy Dobra do wyboru już w tej wersji są Elrond i Eowyna.

Orc Warrior to silna i upierdliwa bestia – on też ma specjale i nie waha się ich używać. Trzeba blokować.

Aragorn i ekipa przed czarną bramą. Skrzydła otwierają się i wylatuje z nich dosłownie chmara orków i trolli. Trzeba mieć żelazne cojones, żeby nie zdezerterować przed taką potęgą. Cóż, nie każdy jest Aragornem, synem Arathorna, dziedzicem Isildura itp itd.

Gra w multi jest zdecydowanie fajniejsza, niż samotnie. Split-screen można ustawić w pionie bądź w poziomie, do tego można włączyć oddaloną kamerę, która zaprezentuje nieco większy wycinek pola walki, niż standardowa.

zaobserwowałem żadnego przycinania. Mogę pochwalić przede wszystkim ogólny design – wszystko wygląda, jakby było wyjęte z filmów Petera Jacksona, którego wizja, co chyba sami przyznacie, w bardzo udany sposób przedstawiała Śródziemie. Poczynając od wykonania postaci dzielnych wojowników, ich oręża i pancerzy, przez plugawe i śmierdzące orki, a kończąc na ślicznie odtworzonych charakterystycznych miejscówkach na każdej z map – od razu widać, gdzie się znajdujemy. W Minas Tirith zwracają uwagę piękne posągi, w Isengardzie oczywiście wieża, w której zamknął się Saruman, Moria to naturalnie grobowiec Balina, zaś Czarna Brama to... filmowa wielka, czarna brama, z całym szkaradnym otoczeniem.

Zachowanie płynności animacji nieco jednak kosztuje – tekstury są takie sobie, a poza efektami ognia oraz czarów niewiele tu graficznego przepychu. Z drugiej strony można to wszystko dostrzec dopiero, gdy odda się joypad drugiemu graczowi i spokojnie poobserwuje wszystko z boku – w ferworze walki nie ma czasu na obserwację. W każdym razie grafika spełnia swoje zadanie, choć nie jest to ósmy cud świata. Zresztą sami możecie ocenić to na screenach, które przygotowałem specjalnie do tego tekstu. Oczywiście będzie też mnóstwo ładnie obrobionych wstawek z filmów.

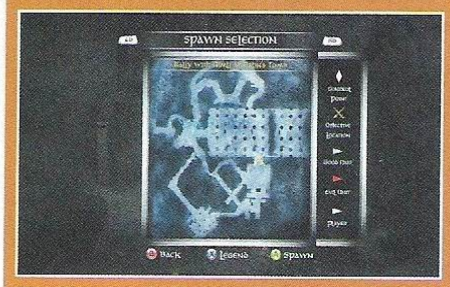
Absolutnie fantastyczna jest za to warstwa audio. Nie tylko podebrano co lepsze fragmenty filmowej muzyki i wpleciono je do gry – kapitalnie sprawdza się także doskonale nam znany Hugo Weaving (aka Elrond, aka Agent Smith) w roli narratora w multiplayerze dogadującego o tym, co dzieje się na polu walki. W ogóle większość postaci mówi w bardzo podobny sposób, co aktorzy odtwarzający ich role w filmach – dość wspomnieć typowy wschodni akcent Gimlego, czy miękki głos Legolasa. Być może pobrano część sampli z filmu, co wcale nie byłoby złym zabiegiem. Bardzo podobał mi się basowy głos Enta, który sugestywnie wdzierał mi się pod czaszkę. Oczywiście wszystko w pięknym 5.1, dzięki czemu dokładnie słychać szczęk oręża i jęki pokonanych.

**BITWY ZREALIZOWANO ZE SPORYM ROZMACHEM; PO EKRANIE BEZ PROBLEMU ŚMIGA KILKADZIESIĄT POSTACI, A WALKI ROZRZUCONE SĄ W RÓŻNYCH MIEJSCACH MAPY**

### ...RŻNIE SIĘ KONKRETNIE

Gra ma spory multiplayerowy potencjał i z pewnością, gdy już się ukaże, tysiące graczy zechce posiekać się na plasterki w wirtualnym Śródziemiu. Conquest podoba mi się, bo oprócz powalających skomplikowaniem tytułów przyciągających na długie godziny, lubię też gry, które pozwalają na chwilę wpaść do innego świata, wyrżnąć, co się rusza i wrócić do codziennych zajęć. Pozostaje jednak kilka pytań – czy singleplayer to naprawdę tylko osiem bitew i czy całość nie znudzi się po kilku dniach zabawy? Postaramy się na to pytanie odpowiedzieć wraz z recenzją w następnym numerze eNplusa. Na pewno warto zwrócić na tę grę uwagę w okresie poświątecznej posuchy. //**Gulash**

## MULTIPLAYER




W multiplayerowej zabawie przez internet będzie mogło uczestniczyć jednocześnie 16 graczy. Z jednej strony, w 2009 roku to wcale nie tak wielu, biorąc pod uwagę choćby dokonania Resistance 2, z drugiej zaś – powinno wystarczyć do konkretnej jatki. Dla graczy preferujących kanapowe multi też coś się znajdzie – na pierwszy ogień idzie koop dla dwóch osób, na podzielonym (w zależności od preferencji pionowo bądź poziomo) ekranie. Muszę przyznać, że zabawa we dwie osoby szybko nabiera rumieńców. Sprawdziłem z Mielem tę opcję; on jako mag, ja – zabijaka z mieczem i momentami było naprawdę nieźle. Leczył mnie i walił do co potężniejszych przeciwników z dystansu, podczas gdy ja starałem się nie dopuszczać do niego podłych zwiadowców i silnych orkowych wojowników. Wyraźnie czuć, że gra była projektowana pod kątem współpracy. Niemniej poziom trudności we dwóch znacznie spada i dobrze, że zdefiniowano aż trzy. Na ostatnim jest już naprawdę przerąbane.

Na podzielonym ekranie można również grać w kilku trybach dla maksymalnie czterech osób – między innymi klasycznym deathmatchu, deatchmatchu zespołowym, jego wariacji, w której jeden z graczy wciela się w przepakowanego bohatera, bądź wreszcie w wariacji na temat Capture the Flag nazwanej tutaj – a jakże – Capture The Ring. Jako, że grafika jest w miarę prosta jej jakość nie spada, animacja również pozostaje płynna. Jednak większość epickich bitew gracze stoczą w internecie.

**INFO**
DEVELOPER: MONOLITH
WYDAWCA: WARNER BROS
TERMIN: MARZEC 2009
KONSOLA: PS3, XBOX 360

**JUŻ GRANE!**

# F.E.A.R.2

## PROJECT ORIGIN

**PIERWSZY BYŁ JEDNĄ Z NAJSTRASZNIEJSZYCH GIER JAKIE POWSTAŁY. DRUGI IDZIE WIERNIE JEGO ŚLADAMI, POPRAWIAJĄC TO, CO NIE ZAGRAŁO. I TO POWINNO WYSTARCZYĆ**

Rzadko zdarza mi się wystraszyć podczas grania. Po tylu latach obcowania z Alone in the Darkami, Manhuntami, Residentami, i innymi Silent Hillami znam już większość chwytów stosowanych do straszenia ludzi. Dead Space mnie specjalnie nie przestraszył, bo jechał właśnie tymi wytartymi schematami, a do tego uparcie markował nadchodzące ZŁOOO odpowiednimi odgłosami. Ale pierwszy F.E.A.R. mnie przestraszył. I to do tego stopnia, że z dużą niechęcią sladałem do niego po zmroku. Jest coś takiego w małych dziewczynkach z długimi czarnymi włosami spadającymi na twarz, że jak człowiek je nagle widzi, to po prostu obsrywa się ze strachu. Japończycy zauważyli to dawno temu i małe dziewczynki wylewają się szerokim strumieniem z horrorów produkowanych w Kraju Kwitnącej Wiśni. Trzeba było filmu „Ringu", by growa popkultura zauważyła ponurą moc tkwiącą w filigranowych kształtach migoczących gdzieś w rogu pomieszczenia. Owocem zauroczenia była Alma.

### ACH! STRACH!

Trzeba przyznać, że panowie z Monolith doskonale wykorzystali motyw dziewczynki. Alma to dziecko-eksperyment, powstały w korporacji Armacham. Firma od wielu lat pracowała nad specjalnym systemem telepatycznego sterowania sklonowanymi żołnierzami. Hodowla dzieci mających być dowódcami oddziałów Repliki (tak nazywają się klony) była jednym z elementów programu. Alma była jego najbardziej obiecującą częścią, ale także najbardziej niestabilną i groźną. No i oczywiście w końcu nadszedł moment, w którym dziecko o mocy młodego boga powie – hola, hola! W wypadku Almy hola,hola wyglądało jak wybuch bomby jądrowej i całkowicie zniszczyło miasto Auburn. A poprzedzone zostało buntem niejakiego generała Pettela, jednego z telepatycznych dowódców Repliki, który najwyraźniej pod wpływem piekielnego dziecka „uwolnił się dla rynku pracy", swoje wypowiedzenie potwierdzając całkowitą masakrą pracowników Armachamu. O tych wydarzeniach można było dowiedzieć się z zakończenia pierwszego F.E.A.R. i nie da sie ukryć, że bez ich znajomości zrozumienie o co biega w dwójce może być nieco skomplikowane.

A biega oczywiście o Almę, ale nie tylko. Choć dziewczynka (która teraz zamieniła się w niemniej przerażającą nastolatkę) odgrywa bardzo ważna rolę w scenariuszu, to jednak nie tylko na niej skupia się cała historia. Ba! Tym razem gracz nie wciela się nawet w członka First Encounter Assault Recon (czyli tytułowej jednostki F.E.A.R.), ale w Michaela Becketa – jednego z żołnierzy oddziału Delta Force, który został wysłany do Auburn w celu pochwycenia i uprowadzenia Genevieve Aristide, szefowej Armachamu. Myślicie, że to skomplikowane? To dopiero sam początek – akcja gry zaczyna się mniej więcej na pół godziny przed zakończeniem pierwszego F.E.A.R. Becket wraz z oddziałem bada wieżowiec korporacji, szybko napotykając oddziały specjalne Armachamu pod dowództwem pułkownika Vaneka. Zostały przysłane przez Zarząd, aby uprzątnąć burdel jaki powstał przy okazji buntu generała Pettela. Misja kończy się przedwcześnie gigantyczną eksplozją, którą można było zobaczyć na końcu F.E.A.R. oraz na początku dodatku Extraction Point. Z niego wiadomo także, że Alma eksplozję przeżyła, przechodząc w zupełnie nowe stadium.

**AKCJA GRY ZACZYNA SIĘ MNIEJ WIĘCEJ NA PÓŁ GODZINY PRZED ZAKOŃCZENIEM PIERWSZEGO F.E.A.R. BECKET WRAZ Z ODDZIAŁEM BADA WIEŻOWIEC KORPORACJI, SZYBKO NAPOTYKAJĄC ODDZIAŁY ARMACHAMU**

Teraz nie jest już tylko dzieckiem przerażonym własną mocą, nad którą nie umie i nie chce zapanować. Dziewczyna dojrzała, ale w nieco innym znaczeniu niż mogłoby się nam wydawać. Stała się teraz czystą wściekłością, ukierunkowanym chaosem, który zmiata ze swojej drogi wszystko, co na niej stanie. I najwyraźniej ma jakiś interes do Becketa, bo robi wszystko, by go dorwać.

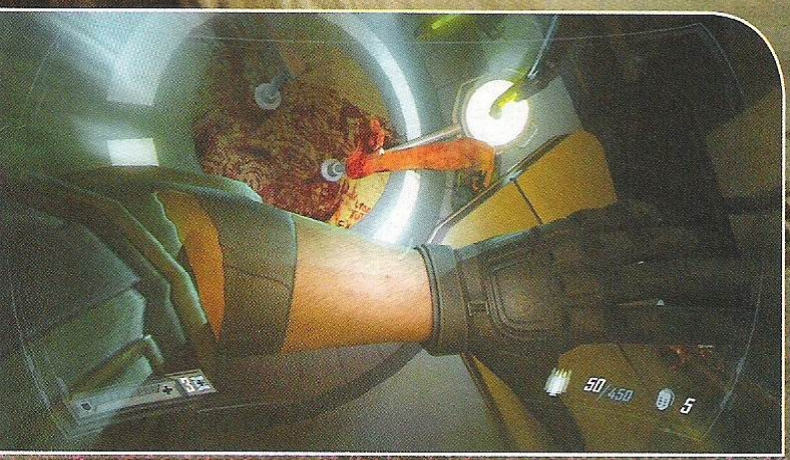
Rozbudowana ta opowiastka, ale to zawsze była mocna strona F.E.A.R. Gra była cholernie przerażająca, bo cały scenariusz, choć oczywiście fantastyczny, to jednak trzymał się kupy, a kolejne wydarzenia wynikały z siebie jak w dobrym filmie. Jednak by w taki sposób opowiedzieć jakąś historię, autorzy muszą iść na pewne ustępstwa. A konkretnie uczynić grę bardzo liniową. Oczywiście, można narzekać, że to kastrowanie grywalności, a Monolith zebrał cięgi od graczy za niekończące się korytarze i ciasne pomieszczenia. Ale prawda jest taka, że aby mieć scenariusz utrzymujący odpowiedni rytm i tempo, trzeba zrobić grę liniową. I taki właśnie jest F.E.A.R. 2.

### PO SZNURKU DO STRACHU

Konstrukcja gry zasadniczo się nie zmieniła, i to zarówno jeśli chodzi o jej liniowość, jak i tempo. Nadal momenty strzelaniny wymieszano ze scenami rodem z horroru. Ta podstawowa zagrywka z filmów grozy jest może już nieco wyświechtana, ale jak się okazuje – nadal sprawdza się doskonale. Jeśli chodzi o utrzymywanie odpowiedniego rytmu gry wielu reżyserów zajmujących się tym typem kina, mogłoby się wiele nauczyć od speców z Monolith. Pacing (bo tak nazywa się to po angielsku) w F.E.A.R.2 jest po prostu

### BÓJ SIE MAŁEJ

Motyw przerażających dziewczynek światowe kino z powodzeniem wykorzystuje od wielu lat. Choć najbardziej kanoniczne wydają się te japońskie (na przykład Sadako Yamamura z „Ringu"), to jednak i nasza zachodnia kultura wydała na świat kilka naprawdę okropnych mtodych istot. Stanley Kubrick w „Lśnieniu" straszył bliźniaczkami, które ukazywały się synkowi bohatera granego przez Jacka Nicholsona. W „Egzorcyście" Regan McNeil opętana przez sumeryjskiego demona Pazuzu była główną bohaterką. Scena, w której jej mała zdeformowana główka obraca się o 180 stopni, na stałe weszła do klasyki horrorów. Nieco starsza bohaterka „Ju-On" mogłaby udawać siostrę bliźniaczkę Almy, a Carrie ze słynnego horroru Briana De Palmy ma zaskakująco podobne problemy z kontrolowaniem posiadanej mocy. Jak widać bohaterka F.E.A.R. trafiła do doborowego towarzystwa ikon strachu. I można się spodziewać, że za kilkanaście lat ludzie będą wspominać także Almę.




Poczucie zaczepienia w postaci pogłębiane jest animacjami, w których widać kończyny. Gdy Becket przeskakuje przez barierkę, widać jego nogi. Gdy przepycha szafkę, widać jak łapie ją dłonią – żadnych ściem i magicznego przestawiania przedmiotów mocą. A czasem trafia się na przerywniki, które także poznajemy oczami Becketa.

Zwolnienie czasu przydaje się w dziesiątkach sytuacji. Nie dość, że akcja przestaje pędzić, to jeszcze kolory się wyostrzają, a przeciwnicy podświetlają rodzajem łuny ułatwiającej namierzenie celu. Warto kreatywnie wykorzystywać otoczenie – można na przykład strzelić w gaśnicę zamiast marnować kule na próby trafienia w szybko ruszającego się stwora.

doskonały. Tu nie ma ani chwili nudy, bo cały czas coś się dzieje. A jak nic się nie dzieje, to nie dzieje się na tyle długo, by zacząć niepokoić, ale dość krótko, by nie wkurzać.

Początkowo Becket nie ma jeszcze super-refleksu pozwalającego mu spowalniać czas, ale i bez tego strzelaniny dostarczają masy emocji. Już poprzednia część gry znana była z inteligencji przeciwników. Potrafili działać w grupie, zdarzało im się biec przez pół poziomu, tylko po to, żeby zaskoczyć gracza od tyłu (bez żadnych ściem i spawnowania na plecach), a gdy gracz zbyt długo kitrał się w jakiejś dziurze, ostrzeliwując się zza osłony, natychmiast posyłali celny granacik. W F.E.A.R.2 ludzcy przeciwnicy zrobili na mnie wrażenie nieco łatwiejszych do pokonania, ale nadal wykazują duże umiejętności w sztuce przeżycia. Wiele elementów otoczenia można wykorzystać jako osłonę, przewracając mocnym kopem stolik czy szpitalne łóżko. Wrogowie o tym doskonale wiedzą i gdy tylko zauważą Becketa, natychmiast szykują sobie zaimprowizowaną barykadę. Chłopcy szybko zaczynają szukać sposobu zaatakowania gracza z flanki, co zwykle im się udaje, bo nigdy nie atakują samotnie. Kiedy jeden związuje gracza ogniem i odwraca uwagę, jego kumpel natychmiast biegnie przez pomieszczenia obok, starając się wpakować mu kilka kulek pod żebro.

## JAZDA BEZ DOPALACZA

A potem nagle przeciwnicy się kończą, a wkoło zaczynają się dziać dziwne rzeczy. HUD zamontowany w fachowych okularkach Becketa migocze, łączność z zespołem się zrywa, a światła wkoło migoczą. Zmienia się też odpowiednio muzyka, budując klimat nadchodzącego ZŁAAA. Zło nadchodzi albo pod postacią wizji, albo konkretnych przeciwników. Wizje przeważnie mają bezpośredni związek z Almą i jej ponurą historią – a to dziewczyna pojawi się gdzieś w rogu, czy przejdzie za oknem, a to przeniesie Becketa do dziwnego świata jej wyobraźni. Haluny są przefachowo zrobione od strony technicznej; obraz (nie)realistycznie się rozmywa i migocze, pojawiają się fajne filtry i efekty postprodukcyjne, a potem tuż przed nosem wyrasta przerażająca aparycja chudej jak patyk potworzycy. Jak powiedzieli developerzy w trakcie jednej z sesji Q&A – „Alma wygląda jak wasza babcia pod prysznicem, tylko straszniej". W odróżnieniu od poprzednich F.E.A.R.ów, w których dziewczynka tylko straszyła, w dwójce zdarzają się QTE z jej udziałem. Na szczęście jest ich niewiele, sprowadzają się do wciskania odpychania (jedna z akcji, które może wykonać bohater), a do tego zawsze idealnie wpasowują się w rozgrywkę – są tak naturalne jak strącanie z siebie pasożytów w Dead Space.

W niektórych momentach pojawiają się przeciwnicy o nadprzyrodzonych zdolnościach. W pierwszej części jednym z najgroźniejszych oponentów był niewidzialny łowca skaczący po ścianach. W F.E.A.R. 2 można się przekonać jak wygląda bez kostiumu z kamuflażem optycznym. A wygląda paskudnie, czego można doświadczyć na jednym ze skrinów.

Małpiozwinne zombiakopodobne stwory pojawiają się zwykle stadnie i potrafią sprawić więcej problemów, niż cały oddział Repliki – w odróżnieniu od ludzi, którzy w tej grze poruszają się raczej niespiesznie, te potwory są szybkie jak błyskawica.

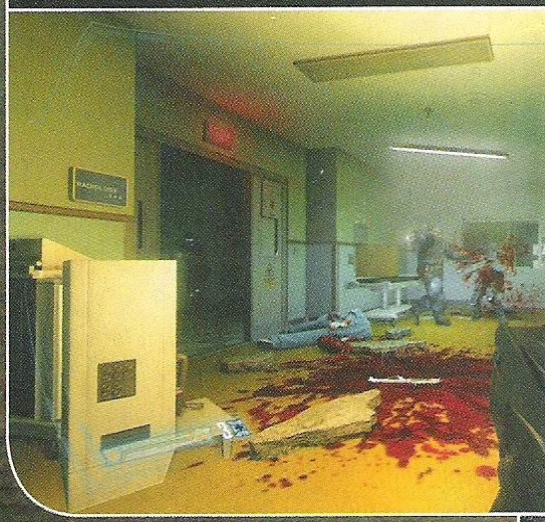
Drugim rodzajem nadprzyrodzonych przeciwników, z jakim spotkałem się w trakcie ogrywania, był zaprezentowany w trailerach remnant. Z daleka wygląda jak zwykły człowiek zagubiony wśród gruzów Auburn – jednego spotkałem w szkole podstawowej, gdy grał na pianinie. Ale gdy podejdzie się bliżej, okazuje się, że remnant to twarde bydle, a do tego bardzo upierdliwy przeciwnik. Znosi tonę ołowiu w klatę, wywołuje coś w rodzaju eksplozji psionicznych dezorientujących gracza, a do tego potrafi ożywiać poległych przeciwników. Muszę przyznać, że wygląda to niesamowicie – remnant wypuszcza z palców czerwone nici energii, które podnoszą ciało zabitego niczym marionetkę. Wróg niczym lalka niezdarnie rusza w kierunku najbliższej broni, podnosi ją i zaczyna strzelać. Jest oczywiście znacznie mniej skuteczny od żywych ludzi, a do tego musi znajdować się w niewielkiej odległości od remnanta, ale i tak potrafi narobić problemów.

Niezależnie od rodzaju napotykanych przeciwników, jedno pozostaje bez zmian – strzelanina w F.E.A.R.2 jest bardzo emocjonująca. Arsenał, choć całkowicie nieoryginalny i niewychodzący poza to, co było w części poprzedniej, to jednak zdecydowanie daje radę. Fajny jest shotgun i jego automatyczna wersja, niezwykle wręcz dostarcza Hammerhead, czyli karabin strzelający stalowymi bolcami, a karabinek szturmowy przerabia przeciwników na krwawą pulpę nawet z dużego dystansu. Gra jest krwawa, miejscami aż do przesady. O ile zwały zmasakrowanych ciał są całkowicie w konwencji, to chmury krwi pojawiające się, gdy kule stykają się z ciałem, wyglądają już nieco groteskowo. A groteska w całkowicie poważnym horrorze nie uchodzi, bo straszliwie łamie klimat. Autorzy chwalili się, że system pryskającej krwi to ósmy cud świata, ale pozostaje się tylko uśmiechnąć z politowaniem.

Becket dość szybko zdobywa podstawową zdolność, którą posługiwał się Point Man (czyli bohater poprzedniej części). Chodzi rzecz jasna o bullet time, który pozwala spokojnie i metodycznie rozpracowywać kolejnych przeciwników, bez ryzyka utraty połowy życia przy pierwszym starciu. Bullet time w F.E.A.R. pozwala naprawdę rozkoszować się efektami specjalnymi – rozwalającymi się sprzętami biurowymi, tynkiem odpryskującym ze ścian, pękającymi szybami, czy wreszcie bardzo dopracowanym ragdollem towarzyszącym śmierci kolejnych wrogów. Aż przyjemnie strzelać, gdy widać, jak fajne są tego strzelania efekty.

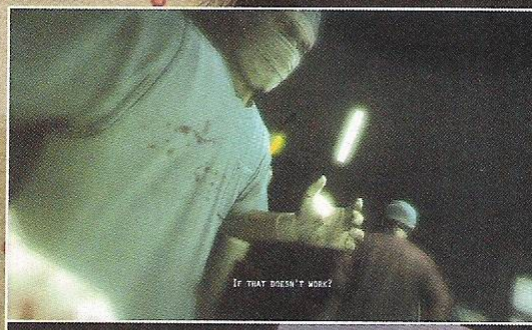
W pewnym momencie w grze można także wsiąść do zbroi bojowej i za jej pomocą pomielić przeciwników. Zabawa jest przyjemna, zwłaszcza kiedy włączy się termowizję, na której dokładnie widać jak wrogowie rozpadają się na kawałeczki, gdy trafi w nich strumień pocisków z podwójnych minigunów. Część elementów otoczenia można zniszczyć – na przykład odłupać część cementu z betonowego słupa (zostaje tylko zbrojenie), a przy okazji odsłonić chowających się za przeszkodą żołnierzy, ale generalnie otoczenie nie jest zniszczalne. Mnie najbardziej wkurzała niemożność strzelania przez ściany, do którego przyzwyczaiłem się w trakcie długich godzin spędzonych przy Left 4 Dead. Tekstury są ostre jak żyleta, modele postaci (zwłaszcza członków oddziału Becketa) bardzo dopracowane, a animacja ruchu nie pozostawia wiele do życzenia. Nie jest to poziom Killzone 2, ale żadna HD-genowa konsola nie powinna się wstydzić gry z taką oprawą.

F.E.A.R.2 zapowiada się na bardzo konkretną strzelaninę i jeszcze bardziej konkretny horror. Alma wraca w pięknym (czy może raczej przerażającym) stylu. I choć trudno jest się oprzeć wrażeniu, że dwójka to jedynka z nową oprawą i historią, to jednocześnie od razu widać, że to fachowa i dopracowana produkcja. Do polecenia nie tylko fanom małych dziewczynek z długimi czarnymi włosami spadającymi na twarz. //zooltar



**NAGLE PRZED NOSEM WYRASTA PRZERAŻAJĄCA APARYCJA POTWORZYCY. JAK POWIEDZIELI DEVELOPERZY W TRAKCIE JEDNEJ Z SESJI Q&A – „ALMA WYGLĄDA JAK WASZA BABCIA POD PRYSZNICEM, TYLKO STRASZNIEJ"**

Wizje mieszające się z rzeczywistością zmontowano niezwykle fachowo. Ogląda się to jak dobry film i w pewnych miejscach można się mocno zestresować niespodziewanymi cięciami, które zamieniają sympatycznych lekarzy ratujących życie głównego bohatera, w przerażające monstra wydzierające mu flaki. OiK!



F.E.A.R.2 to gra dla ludzi o mocnych nerwach i nie mniej mocnych żołądkach. Bez tych cech trudno będzie znieść hardkorowe sceny, na które co chwila natyka się Becket. Pomieszczenia w których przebywała Alma zwykle przypominają wnętrze rzeźni, tylko zamiast tusz walają się fragmenty ludzi. Gra jest bardzo krwawa; bezlitośnie serwuje masakryczne sceny i przeznaczona jest wyłacznie dla dorosłych zawodników. Choć znając życie dzieciaki i tak położą na niej swoje głodne flaków i krwi łapki.

## JAK MAM NA IMIĘ?

Oryginalny F.E.A.R. został zrobiony przez firmę Monolith i wydany przez słynną Sierrę. Problemy Sierry (firma została w końcu zamknięta) przyczyniły się przejścia Monolithu w czułe objęcia dywizji Warner Bros Games, pod skrzydłami której powstawała kontynuacja F.E.A.R. Niestety prawa do tytułu posiadała właśnie Sierra, wiec przez większą część produkcji gra nazywała się po prostu Project Origin. Taka sytuacja utrzymywała się aż do lata zeszłego roku, kiedy to w końcu Warner dogadał się co do praw do tytułu. Dzięki temu otrzymujemy pełnoprawną, pełnotytularną i pełnoalmijną grę F.E.A.R.2. A wszystko w imię trendu nakazującego trzepać sequele do wszystkiego, co się da. Troszkę szkoda, że wielcy wydawcy są tak niechętnie nastawieni do nowych pomysłów, ale jak widać kontynuacje sprzedają się znacznie lepiej niż oryginalne koncepty.

# RECENZJE

## CO DO KONSOLI, CO DO ŚMIETNIKA

75 **Super Stardust Portable** — PSP
75 **Tom Clancy's EndWar** — PSP
76 **Prince of Persia** — Xbox 360, PlayStation 3
80 **Lips** — Xbox 360
81 **MotoGP 08** — Xbox 360, PlayStation 3, PlayStation 2
82 **Sonic Unleashed** — Xbox 360, PlayStation 3, PlayStation 2, Wii
84 **007 Quantum of Solace** — PlayStation 2
96 **Super Street Fighter 2 HD Remix** — Xbox 360
85 **Banjo-Kazooie** — Xbox 360
85 **Meteos Wars** — PlayStation 3
85 **PowerUp Forever** — Xbox 360, PlayStation 3
86 **Rise of the Argonauts** — Xbox 360, PlayStation 3
88 **Fire Emblem: Shadow Dragon** — Nintendo DS
89 **Warhammer: Battle March** — Xbox 360
90 **Shin Megami Tensei: Persona 4** — PlayStation 2
92 **Need For Speed Undercover** — PlayStation 2, PSP
93 **Sam & Max: Season One** — Wii
93 **Tomb Raider Underground** — Wii
94 **The Last Remnant** — Xbox 360
95 **Shaun White Snowboarding: Road Trip** — Wii, PlayStation 2, PSP
97 **Kingdom Hearts RE: Chain of Memories** — PlayStation 2
98 **Winter Sports 2009: The Next Challenge** — Xbox 360, PlayStation 2, Wii
99 **Metal Slug 7** — Nintendo DS
99 **Prince of Persia** — Nintendo DS
99 **Tomb Raider Underground** — Nintendo DS
99 **Need For Speed Undercover** — Nintendo DS
99 **Real Football 2009** — Nintendo DS


## N+ MOST WANTED LUTY 2008

**KILLZONE 2**
Gra jest już ukończona, a ostateczna wersja trafi w nasze ręce tuż po „zamknięciu" tego numeru. Nie ma wątpliwości, że to będzie miażdżyciel.

**BIONIC COMMANDO**
Szwedzka ekipa Grin pracuje już nad trzema projektami dla Capcomu i Warnera. Muszą rządzić, prawda?

**STREET FIGHTER IV**
Dopiero pod koniec lutego... Nie możemy się doczekać.

## Zmiany w obliczu kryzysu

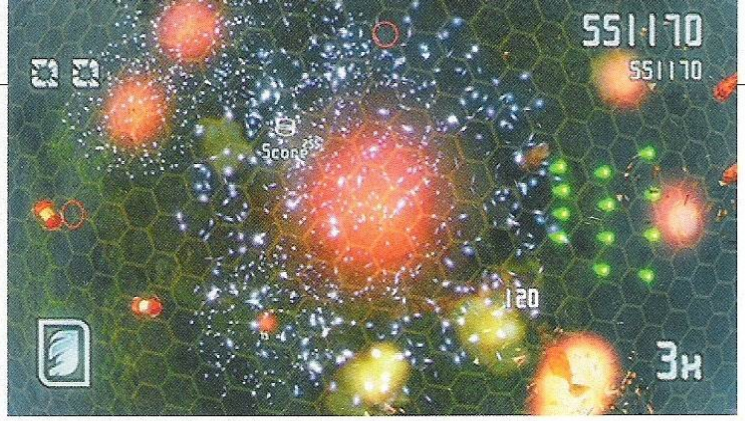
Nastał nowy rok, zakończyło się szaleństwo zakupów, dla wydawców nadszedł czas liczenia zysków oraz strat i podejmowania trudnych decyzji dotyczących dalszej działalności. Jak zwykle tych, którzy mają powody do zadowolenia jest mniej, niż marudzących na słabą sprzedaż gier w okresie świątecznym. Od lat głośno mówi się o tym, że pod koniec roku ukazuje się zbyt dużo tytułów i gracze muszą dokonywać ostrej selekcji, co sprawia, że wiele hitów nie przynosi oczekiwanych zysków. Mimo to niewiele firm decyduje się przełożyć premiery swoich największych hitów na inne miesiące.

Tym razem w mniejszości znalazło się Sony, które przesunęło Killzone 2 na luty dając szansę wykazania się chociażby Resistance 2. Capcom nie od dziś wie, by nie pchać się na rynek, gdy ukazują się potęgi pokroju Call of Duty, czy Guitar Hero. Ogromny sukces Devil May Cry 4 wydanego w lutym zeszłego roku (według Capcom do kwietnia 2008 sprzedano ponad dwa miliony egzemplarzy) zachęcił Japończyków do ustalenia premiery Resident Evil 5 na marzec 2009. Zauważyliście, że nie wydali żadnej ważnej gry na Gwiazdkę 2008? Na Bionic Commando i Street Fighter IV poczekamy jeszcze ponad miesiąc.

Ktoś mógłby powiedzieć, że nie bez powodu najlepsze gry ukazują się właśnie przed Bożym Narodzeniem. Wartość polskiego rynku gier oceniana jest na 700-900 milionów złotych, a blisko połowa tej kwoty przypada na zakupy przedświąteczne. Ciężko dziwić się Cenedze oczekującej „znaczącego wzrostu sprzedaży gier, minimum na poziomie 40 procent całości sprzedaży rocznej". Ale mowa tu o Polsce, a to kraj, w którym komputery są popularniejsze od konsol, a PS3 sprzedaje się ponoć szybciej od Xboxa 360. Nie ma też boomu na Wii, bo dla „casuali" konsole są zbyt drogimi zabawkami. Choć kilka tysięcy wiilotów znajduje się już w domach polskich graczy.

Tymczasem na świecie panuje kryzys i ludzie ostrożniej planują wydatki, a wydawcy dokonują ostrych cięć. O tym, że nie są to puste hasła, przekonują niepokojące informacje napływające z całego świata. Midway ma wielkie długi (firmie grozi bankructwo), więc nie zamierza inwestować w niepewne projekty. Skasowała wszystkie nowe projekty oprócz The Wheelman i skupi się na promowaniu znanych marek. THQ podjęło decyzję o zamknięciu pięciu wewnętrznych studiów developerskich i zwolnieniu 250 pracowników. Po porażce Haze Free Radical Design przez pół roku bezskutecznie szukali wydawcy dla TimeSplitters 4. Według najnowszych informacji część pracowników założyła nową firmę Pumpkin Beach, a resztę ekipy być może przejmie Realtime Wolds lub Codemasters. Także Electronic Arts zwalnia pracowników. Do końca marca pracę straci tysiąc osób, zamknięte zostanie EA Black Box mające na koncie serię Need For Speed i Skate. NFS: Undercover okazało się klapą, gra nie sprzedała się zgodnie z oczekiwaniami, co prawdopodobnie przesądziło o losie jej twórców.

Nastały ciężkie czasy dla branży, zaledwie jedna porażka może doprowadzić do zamknięcia nawet najlepszego studia developerskiego. Co prawda analitycy twierdzą, że prawdziwi gracze nie zwracają uwagi na panujący kryzys i zrobią wszystko, żeby zdobyć upragnione gry, ale nawet oni nie są w stanie kupić kilkunastu hitów w tym samym czasie. Może w końcu nadszedł czas na zmiany i doczekamy się większej liczby dobrych tytułów w pierwszej połowie roku? Lepiej zarobić niewiele w kwietniu, niż stracić fortunę w grudniu. ■■ N+ crew



# SUPER STARDUST PORTABLE

## CHYBA WMONTUJĘ SOBIE DRUGIEGO ANALOGA DO PSP

txt: MIELU

PSP /psn, 29,90

- Wydawca: Sony
- Producent: Housemarque
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolona od: 3 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MARCELLUS: Fajna, hardcore'owa i tania gierka, ale niestety nie czuje się zbyt dobrze na PSP – widać, że była projektowana pod dwa analogi. Z tego powodu nie jest to tak powalające doświadczenie, jak na PS3, ale mimo wszystko warto spróbować, bo daje masę satysfakcji. 7/10

Super Stardust Portable to konwersja doskonałego Super Stardust HD z PS3. Gracz steruje małym statkiem widzianym z góry i musi lawirować między nadlatującymi w jego kierunku meteorytami, pociskami i przeciwnikami. Nie wolno dać się dotknąć, bo statek wybuchnie, a żyć jest jak na lekarstwo. Należy zatem bronić się przy użyciu jednej z trzech dostępnych broni. Łatwizna? Nic bardziej mylnego. Super Stardust to szybka i trudna gra, w której gracz musi wykazać się umiejętnością szybkiego reagowania i ponadprzeciętnymi zdolnościami manualnymi.

### →| O JEDEN ANALOG ZA MAŁO

Analogowy grzybek służy do poruszania statkiem. Nie jest aż tak czuły, jak gałki w padzie, ale dobrze sprawdza się w swojej roli. Niestety, z powodu braku drugiego analoga, strzelanie przypisano przyciskom geometrycznym, co uniemożliwia precyzyjne atakowanie z dowolnego kąta. Oczywiście zwykły zjadacz chleba nie zauważy tego ograniczenia. Ale taka osoba nawet nie spróbuje zagrać na najwyższym poziomie trudności (może w ogóle nie zagra). Dla znawców Super Stardust HD przestawienie się na nowe sterowanie będzie bolączką, zwykli gracze wytłumaczą swoje niepowodzenia brakiem skilla. Przy walkach z bossami irytuje konieczność ciągłego przesuwania się o kilka pikseli, żeby trafić w czuły punkt.

Sterowanie nie uniemożliwia dobrej zabawy. Przydatna jest opcja dwukrotnego naciśnięcia przycisku strzału (kilka pocisków leci jednocześnie w kilku kierunkach), a w przypadku broni Gold Melter można wcisnąć wszystkie cztery i wtedy wiązka energii zawinie się wokół statku i porazi przeciwników. Wolałbym większą precyzję strzałów, ale dobre i to.

Życie często ratują bomby niszczące wszystkich przeciwników widocznych na ekranie oraz przyspieszenie pozwalające oddalić się od zagrożenia. Przypisano je pod L i R, ale nie wiem, czy nie lepiej zmienić w ustawieniach na przełączanie tymi przyciskami broni. Domyślnie funkcję te spełniają krzyżak i Select, co w znacznym stopniu utrudnia jednoczesną walkę, poruszanie się i zmianę broni. A jest to ważna opcja, bo niektórzy przeciwnicy są bardziej podatni na konkretny rodzaj pocisków, co należy wykorzystać w późniejszych etapach gry.

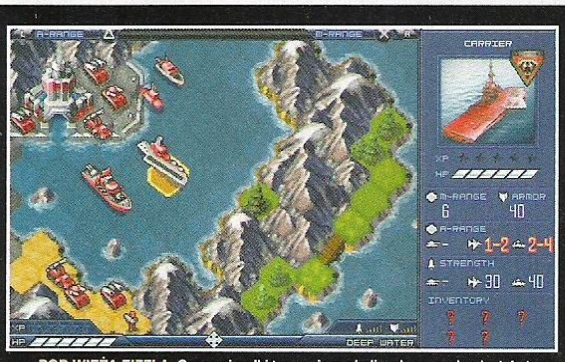
Zabrakło trzech trybów z SSHD – Survival, Endless i Bomber. Można je kupić za piętnastaka jako DLC na PlayStation Store. Trochę niefajna akcja takie sprzedawanie gry w kawałkach. Na szczęście jest tania, więc można zainwestować i trochę się nią pobawić, a dla rozluźnienia sprawdzić nowy tryb Impact. Po włączeniu przyspieszenia można bezkarnie wpadać na przeszkadzajki. Nawet trzeba, bo wtedy statek zwiększa prędkość, a im dłużej uda się utrzymać go w ruchu, tym więcej punktów gra wypłaci.

Gdyby nie sterowanie byłby hicior. Przydałoby się również oddalić trochę kamerę, bo pokazany jest zbyt mały fragment planszy. W sumie jest nieźle, a tylko trzy dyszki za przenośnego Super Stardusta to naprawdę śmiesznie niska cena. Kupujcie, jeśli nie macie PS3. W przeciwnym wypadku zainwestujcie w SS HD, bo granie na dwóch analogach jest przyjemniejsze. ■■

OCENA 7.0/10

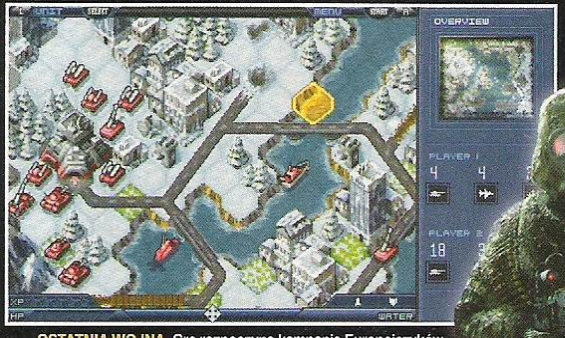
+ TRYB IMPACT, OPRAWA AV, POZIOM TRUDNOŚCI
– NIEDOKŁADNE STEROWANIE, KAMERA JEST ZA BLISKO

DUŻO DOBREJ ZABAWY ZA NIEWIELKĄ CENĘ




**POD WIEŻĄ EIFFLA** Czasami walki toczą się w okolicach znanych miast. Łatwo je rozpoznać po charakterystycznym budynku. W Londynie jest na przykład The Tower, a w Paryżu pewna mało znana kupa stali. Grafika zaliczą maleńki plusik.

**ATAKOWAĆ!** Wiosną ukaże się polska wersja EndWar na PS3 i X360. Niebawem na łamach NEO+ przyjrzymy się jak wygląda proces przystosowania systemu rozpoznania mowy do naszego ojczystego języka. Albo języka do systemu.




**OSTATNIA WOJNA** Grę rozpoczyna kampania Europejczyków (easy), później przychodzi czas na Amerykanów (normal) i Rosjan (hard).

# TOM CLANCY'S ENDWAR

## PSP NIGDY NIE ZARZĄDZI Z TAKIMI GRAMI

txt: MIELU

PSP

- Wydawca: Ubisoft
- Producent: Funatics
- Liczba graczy: 1-2
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MARCELLUS: RTS przebrany za turówkę – tego jeszcze na konsolach nie było. Szkoda tylko, że przebranie jest marne, a dziwny system utrudnia granie. Mogło być o wiele lepiej, wystarczyło zapatrzyć się na Advance Wars, choćby to stare, jeszcze z GBA. 4/10

Miesiąc temu zrecenzowaliśmy nietypową strategię czasu rzeczywistego zatytułowaną EndWar. Wśród innych przedstawicieli gatunku wyróżnia się opcją wydawania rozkazów głosem. W przenośnej wersji gry nie uświadczymy tej atrakcji, wprowadzono za to szereg zmian, by dopasować system rozgrywki do możliwości PSP. Gra nie jest już RTSem, a próbującą go udawać strategią turową.

Walczące strony wykonują swoje ruchy w turach. Te z kolei podzielone zostały na dwie fazy. W pierwszej nakazuje się żołnierzom udać we wskazane miejsce. Choć widać, jak się poruszają, tak naprawdę jest to tylko symulacja. Chodzi o to, że gracz wydaje polecenia zdalnie. Dopiero po zakończeniu fazy ruchu rozkazy wysyłane są do satelity, który przekazuje je żołnierzom. W drugiej fazie należy wskazać cel ataku, a po jej zakończeniu rozkazy zostaną wykonane. Udawanie RTSa polega tu na tym, że gra każe uwierzyć, że ruch i atak następują w tym samym momencie.

### →| BRZYDKIE I POKRĘCONE

Grając w EndWar czułem się jakbym patrzył na gwiazdy – niektórych od dawna już nie ma, ale nam się wydaje, że wciąż istnieją, bo ich światło dociera do Ziemi z opóźnieniem. Patent polega na tym, że gracz widzi, jak porusza się przeciwnik, ale nie wie, czy wróg w ogóle zaatakuje i z jakim skutkiem. Na pierwszy rzut oka wygląda to bowiem tak, jakby tylko się zbliżył, ale wstrzymał z rozpoczęciem walki... Ale tak naprawdę ona już dawno się zakończyła, jednak jej wynik zostanie pokazany dopiero, gdy gracz zakończy fazę ruchu! Decydując się na ruch atakowanym oddziałem trzeba mieć więc na uwadze to, że może on być zdziesiątkowany lub w ogóle unicestwiony. Żeby dobrze bawić się tym systemem chyba musiałbym być wróżką...

W końcu jednak udało mi się jakoś ogarnąć ten system i nawet aż tak często nie popełniałem błędów. Niestety, nie dałem rady całkowicie ich wyeliminować, co doprowadzało mnie do furii. Problem EndWar polega na tym, że przebieg wielu misji został z góry przewidziany i utrata nawet jednej, z pozoru nieistotnej, jednostki może doprowadzić do klęski totalnej. Przy tak pokręconym systemie rozgrywki wystarczy odrobina nieuwagi, by zrobić coś źle i musieć powtarzać zabawę od początku.

Przygotowano ponad dziewięćdziesiąt misji, ja zacząłem ziewać już przy szóstej. Mapy są niewielkie, dostępnych w trakcie zabawy jednostek mało, więc łatwo przewidzieć rozwój wydarzeń. Lepiej stworzyć własną misję i zmierzyć się z drugim graczem poprzez Wi-Fi.

Do dyspozycji oddano między innymi piechotę, statki i łodzie podwodne, czołgi, samoloty i helikoptery. Byłoby miło, gdyby ikony reprezentujące te wojska wyglądał realistycznie. Tutaj są rysowane i kolorowe, co być może ułatwia orientację na „małym" ekranie PSP, ale gra traci przez to klimat. Niestety, nie poczułem się, jakbym brał udział w trzeciej wojnie światowej.

Powiadają, że na bezrybiu i rak ryba, ale nie napalałbym się zbytnio na EndWar. Jest tylko w porządku, lepiej poczekać na polską wersję na PS3/X360. ■■

OCENA 5.7/10

+ SPORO MISJI, MULTIPLAYER POPRZEZ WI-FI
– UDAWANIE RTS'A, GRAFA JAK Z KOMÓRKI, SCHEMATYCZNOŚĆ

OPERACJA ZMIANY „PŁCI" SIĘ NIE UDAŁA

CO TU ROBISZ ALTAIRZE? Wystarczy zarejestrować grę na ubisoft.com i podać swój PSN ID lub Gamertag, by móc ściągnąć między innymi skin Altaira lub Farah z Sands of Time.

# PRINCE OF PERSIA

## POWRÓT DO PRZESZŁOŚCI, CZYLI IDZIE NOWE?

txt: MARCELLUS

**XBOX 360 | PS3**

- Wydawca: Ubisoft
- Producent: Ubisoft Mntr.
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

zooltar: Gra, która gra się sama – takie odczucie towarzyszyło mi przez cały czas, gdy grałem w nowego Po-Pa. Rozumiem, że autorzy chcieli stworzyć coś, co spodoba się także casualowym graczom, ale chyba troszkę przesadzili. Pierwsze oznaki tego trendu mieliśmy w Assasin's Creed, teraz Ubisoft „poszedł po bandzie". Oczywiście – grafika jest prześliczna, historia całkiem solidna (choć postaciom zabrakło moim zdaniem nieco głębi) a skakanie po ścianach nadal bawi, ale poprzednie PoPy podobały mi się znacznie bardziej. Tam trzeba było wykazać się skillem i cierpliwością, tu potrzebna jest tylko cierpliwość. Parafrazując teorię dotyczącą pisania dzieł Shakespeara - gdyby posadzić do konsol milion szympansów, to prędzej czy później któryś skończyłyby Po-Pa bez problemów. Mam nadzieję, że Ubisoft przypomni sobie, że gry nie są tylko do oglądania, ale także do grania. I że czynność grania powinna nie sprowadzać się do leniwego wciskania dwóch przycisków na krzyż, JEDNYM palcem. To klasyczny przykład gry, na którą szkoda byłoby mi pieniędzy, ale z radością bym ją wypożyczył, skończył i oddał. Teraz trzeba tylko sieci wypożyczalni. 7/10

To już druga próba wskrzeszenia klasyka – pierwsza była bardzo udana, kto grał w Sands of Time, ten wie o tym doskonale. Kolejne dwie części „nowego księcia" na konsolach poprzedniej generacji były już nieco mniej udane, głównie ze względu na odejście od bajkowych klimatów. Na konsolach HD Prince of Persia powraca w pewnym sensie do Sands of Time, a nawet jeszcze dalej cofa się w przeszłość, bo pod kilkoma względami przypomina oryginalną trylogię 2D. Weźmy choćby oprawę graficzną – w przypadku pierwowzoru była ona wymuszona możliwościami sprzętu – innej niż komiksowo-kreskówkowa ówczesny sprzęt by po prostu nie udźwignął. W przypadku nowego księcia wybór takiego stylu został dobrze przemyślany. To od początku do końca miała być bajka, pewna opowieść, w której realia możemy wsiąknąć lub je odrzucić. Ja wsiąknąłem, ale nie bezkrytycznie.

Ale są jeszcze inne podobieństwa – na przykład znikoma liczba walk. W klasycznym PoP nie było ich wiele, tu także nie można narzekać na przesyt. Oczywiście z drugiej strony patrząc – nie da się wrzucić nowych przygód Księcia Persji do worka z God of War czy Heavenly Sword, więc fani ostrej jatki nie będą usatysfakcjonowani. To ogromna zmiana w porównaniu do trylogii Sands of Time. Czy na lepsze? Przez brak przeciwników eksploracja może trochę nudzić, ale gdyby autorzy powtórzyli schemat z Piasków Czasu i kolejnych części, to nie daliby rady uniknąć porównań ze slasherami, jakie ukazały się w ostatnim czasie. A zwłaszcza z God of War – zręcznościowa eksploracja, sieczka, zagadki, bossowie. Ubisoft uciekał od takiego zaszufladkowania jak tylko mógł. Po części bardzo udane, a na pewno na tyle skutecznie, że mam z oceną ich gry poważny problem. Większy niż z jej przejściem.

### →| BLISKIE I DALEKIE INSPIRACJE

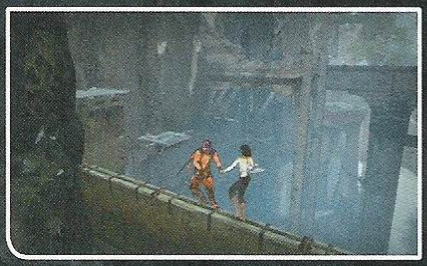
Podczas tworzenia fabuły sięgnięto do korzeni perskiej kosmogonii, konfliktu pomiędzy bogami – światła Ormuzdem i ciemności Arymanem. Ten drugi został przez pierwszego uwięziony, ale oczywiście pragnie się uwolnić i jest tego bardzo bliski, a nowy jeszcze-wcale-nie-Książe będzie się starał mu w tym przeszkodzić zafascynowany urodą i osobowością pięknej księżniczki Eliki. W zasadzie gra powinna więc nosić tytuł Princess of Persia, ale to szczegół. Daleką inspiracją jest zaś Shadow of the Colossus i każdy, kto w nią grał, bez problemu zauważy pewne oczywiste podobieństwa. Których oczywiście nie mam najmniejszego zamiaru zdradzać.

Pierwsze spotkanie naszego bohatera (którego dla własnej wygody będę jednak nazywał Księciem) z Eliką jest przypadkowe. Dziewczyna ucieka przed żołdakami i dosłownie wpada na poszukującego swego osła (oślicy?) o znaczącym imieniu Farah przystojniaka o ciętym dowcipie. „Książe" jest tomb raiderem, czyli grabieżcą grobowców, o sercu niezwykle czułym na wdzięki płci pięknej, więc chętnie ruszaElice z pomocą i w rezultacie doprowadza do poważnego osłabienia mocy zaklęć wiążących Arymana. Chcąc nie chcąc, będzie się więc starał spętać boga ciemności i tym samym zwiąże swój los z obdarzoną magicznymi mocami Eliką.

Jedynym sposobem powstrzymania Arymana jest przywrócenie mocy otaczającym jego więzienie tak zwanym Żyznym Ziemiom (Fertile Grounds), których bronią najwierniejsi słudzy złego boga oraz pomniejsi wojownicy. Przed graczem wyprawa do czterech krain podzielonych na sześć części każda. Po drodze czeka dużo skakania i biegania po ścianach, kilkadziesiąt walk z bossami oraz szeregowymi przeciwnikami, dosłownie kilka zagadek, sporo zakamuflowanego backtrackingu i mnóstwo upadków oraz przypadkowych śmierci...

### →| AAAAAAAA...

Taki okrzyk wydaje spadający w przepaść Książe. W Sands of Time śmierci unikaliśmy cofając akcję o tych kilka krytycznych chwil, by postarać się nie powtórzyć drugi raz tego samego błędu. Tutaj naszym ruchomym savepointem jest Elika, która zawsze uratuje Księcia, gdy ten runie w przepaść lub będzie o krok od śmierci z rąk przeciwnika. Ten element gry budzi spore kontrowersje, ale jak dla mnie jest bardzo dobrym pomysłem. To mimo wszystko jest bardziej wiarygodne niż restart od checkpointa po śmierci. Dlaczego? Bo jest to sprytne obejście odwiecznego problemu „żyć" i wskrzeszeń w grach. Nie cofa się czas, bohater nie „ożywa" cudownie przy ostatnim checkpoincie, Elika po prostu ratuje go z opresji i przenosi w najbliższe



bezpiecznie miejsce (czasami jest to dość daleko) lub odpycha mocą wroga, ale karą jest to, że przeciwnik odzyskuje sporo energii życiowej. Coś w pewnym stopniu podobnego zastosowano w BioShocku. Umówmy się – w grach i tak nie można przecież tak naprawdę zginąć, żadna gra nie kończy się w momencie „śmierci" bohatera, zawsze można próbować do skutku lub ostatecznego zniechęcenia (dopiero to jest prawdziwą „śmiercią" bohatera) i tylko w najbardziej hardcore'owych, oldskulowych grach trzeba było zaczynać całą zabawę od początku. W obecnych czasach takie rozwiązanie raczej by się jednak nie sprawdziło.

Elika ma też kilka innych przydatnych mocy, o tych, które zdobywa się zbierając Nasiona Światła pojawiające się po wyleczeniu Żyznej Ziemi z arymanowego zepsucia (Corruption), przeczytacie w ramce. W walce Elika atakuje mocą światła, a podczas eksploracji pomaga Księciu skakać na większe odległości i wskazuje drogę wysyłając magicznego świetlika. I tak naprawdę to właśnie mocy i przejścia gry wystarczy zebrać trochę ponad połowę. A do Nasion Światła Elika drogi oczywiście nie wskazuje. Tyle, że bieganie po tym samym, (choć oczyszczonym i o wiele ładniejszym) poziomie w ich poszukiwaniu ostro pachnie backtrackingiem i sztucznym wydłużaniem rozgrywki, która bez ich zbierania trwałaby zapewne przynajmniej dwa razy krócej niż te 10-14 godzin (za przejście w mniej niż 12 jest osiągnięcie). Wygląda to nieco tak, jakby developerzy zorientowali się, że pomimo stworzenia całkiem obszernej krainy i fajnych kombinacji elementów zręcznościowych oraz tych kilku nawet ciekawych zagadek i niezłych walk z bossami, grę przechodzi się zdecydowanie za szybko i postanowili to na siłę w ostatnim momencie zmienić.

**W GRACH I TAK NIE MOŻNA PRZECIEŻ TAK NAPRAWDĘ ZGINĄĆ, ŻADNA GRA NIE KOŃCZY SIĘ W MOMENCIE „ŚMIERCI" BOHATERA, ZAWSZE MOŻNA PRÓBOWAĆ DO SKUTKU LUB ZNIECHĘCENIA**

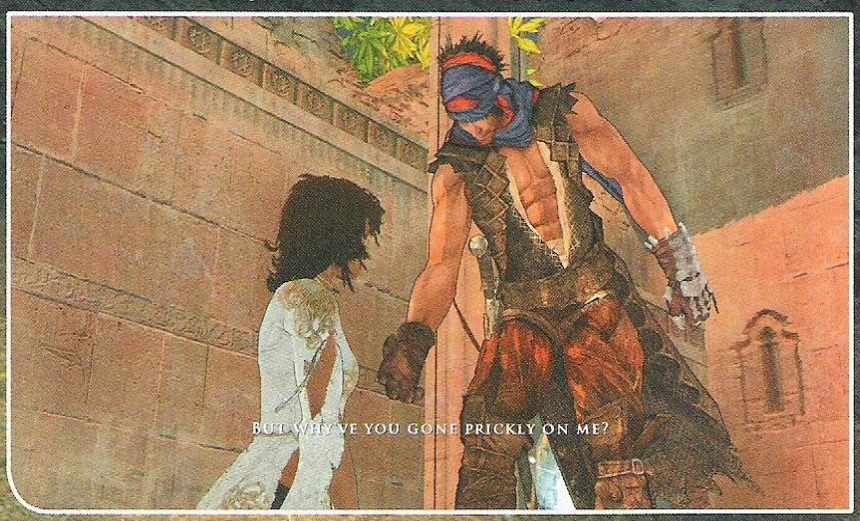
ten element moim zdaniem przesądza o tym, że nowy Prince of Persia jest grą dość łatwą.

### →! KTÓRĘDY DROGA?

W starych, dobrych czasach Sands of Time każda komnata, wieża, czy kombinacja ruchomych pułapek była wyzwaniem samym w sobie – zanim ruszyło się dalej, trzeba było rozkminić jak to zrobić. W nowym Księciu już nie trzeba – Elika wskaże drogę. Nie zawsze niezawodnie, ale zazwyczaj bardzo, bardzo dokładnie. Stąd też zazwyczaj przeprawa przez ogarniętą zepsuciem, mroczną i odpychającą część krainy do Żyznej Ziemi jest dość szybka i w miarę bezbolesna. Prawdziwa eksploracja zaczyna się dopiero później, gdy kraina zostanie już oczyszczona, a boss pokonany. Trzeba bowiem pozbierać Nasiona Światła, a niektóre są naprawdę przemyślnie ukryte i przydadzą się wszystkie umiejętności Księcia i Eliki, by je zebrać. Świetlnych punktów jest w grze dokładnie 1001 (jak baśni tysiąca i jednej nocy oczywiście), ale do zdobycia wszystkich

### →! WALCZYĆ CZY ROZMAWIAĆ?

To dylemat, który nas w Prince of Persia nie dotyka – gra jest nastawiona na snucie opowieści, z Eliką można długo gadać, czasami dowcipnie, czasami poważnie, choć nie trzeba tego robić i można ograniczyć się do oglądania wyłącznie scenek przerywnikowych. Nie straci się zbyt wiele, ale ja tam lubiłem sobie z dziewczyną pogadać, tym bardziej, że nowy Książe




**ZAGRAJMY W GRĘ** Książe przez dłuższy czas namawia Elikę do wzięcia udziału w grze towarzyskiej o nazwie „zgadnij na co patrzę". Naszym zdaniem średnio udany bajer, ale w tym przypadku nawet zadziałał. Poniekąd.

### SPOILER ALERT!

To wprawdzie było pewne, jak to, że Microsoft nie zrezygnuje z dojenia marki Halo, ale wraz z ukończeniem gry dostałem do ręki niezbity dowód – nowy Prince of Persia ma zakończenie otwarte na kontynuację. Szeroko. Prawdopodobnie będzie to więc kolejna trylogia w perskich klimatach. Co należałoby w kolejnych częściach poprawić? Wyższy poziom trudności – naprawdę trzeba się starać, żeby tej gry nie ukończyć. Pod względem czysto zręcznościowym jest prosta, jak otwarcie puszki piwa. Więcej przeciwników – walka z jednym wrogiem może być fajna, ale przeciwnik musi być wymagający, a tu niektóre starcia kończyły się zanim się zaczęły. Nie dotyczy to wprawdzie bossów, ale tych z kolei mogłoby być więcej rodzajów. Więcej zagadek zręcznościowych i puzzli – chcemy używać szarych komórek podczas grania w Prince of Persia. Naprawdę.

## SKACZĘ, LATAM, PEŁEN SERWIS
### czyli moce Eliki w służbie Księcia Persji

Zbierania Nasion Światła nie jest tylko zabawą samą w sobie, ale także pozwala odkryć kolejne obszary gry. Po zdobyciu odpowiedniej liczby punktów należy udać się do Świątyni i odblokować kolejną moc Eliki, która da dostęp do nowych miejsc oraz umożliwi zebranie najbardziej niedostępnych Nasion. Kolejność odkrywania mocy jest dowolna.

Czerwony symbol na ścianie oznacza, że można w tym miejscu skorzystać z mocy Step of Ormazd. Po dostaniu się do symbolu i uruchomieniu mocy, sympatyczna para zostanie wystrzelona w powietrze i koziołkując poleci w założonym przez twórców gry kierunku. Step of Ormazd jest dość efektowną, ale mało interaktywną mocą.

Moc Wings of Ormazd umożliwia latanie – trzeba dostać się do żółtego symbolu, żeby z niej skorzystać. Jedna z dwóch nieco bardziej interaktywnych mocy – podczas lotu „po szynach" obraz efektownie się rozmywa, a gracz musi w odpowiednich momentach omijać przeszkody w czym nierzadko przeszkadza skrzywiona perspektywa.

Breath of Ormazd to bodajże najzabawniejsza z mocy – wejście na zielony symbol umożliwia Księciu chodzenie po pionowych ścianach oraz sufitach i tym podobnych. Książe zasuwa na czworaka, a Elika siedzi mu na plecach. Tu również, podobnie jak w przypadku latania, trzeba czasami omijać przeszkody, z którymi Książe może się zderzyć.

Hand of Ormazd to moc bardzo podobna do Step of Ormazd – po aktywowaniu niebieskiego symbolu Książe jest ciągnięty za rękę przez Elikę, która z kolei do celu prowadzą splątane nici światła. Kolejnym podobieństwem do Kroku Ormuzda jest to, że ta moc także jest nieinteraktywna, ot, zwykły przerywnik. No i chyba najmniej efektowna.

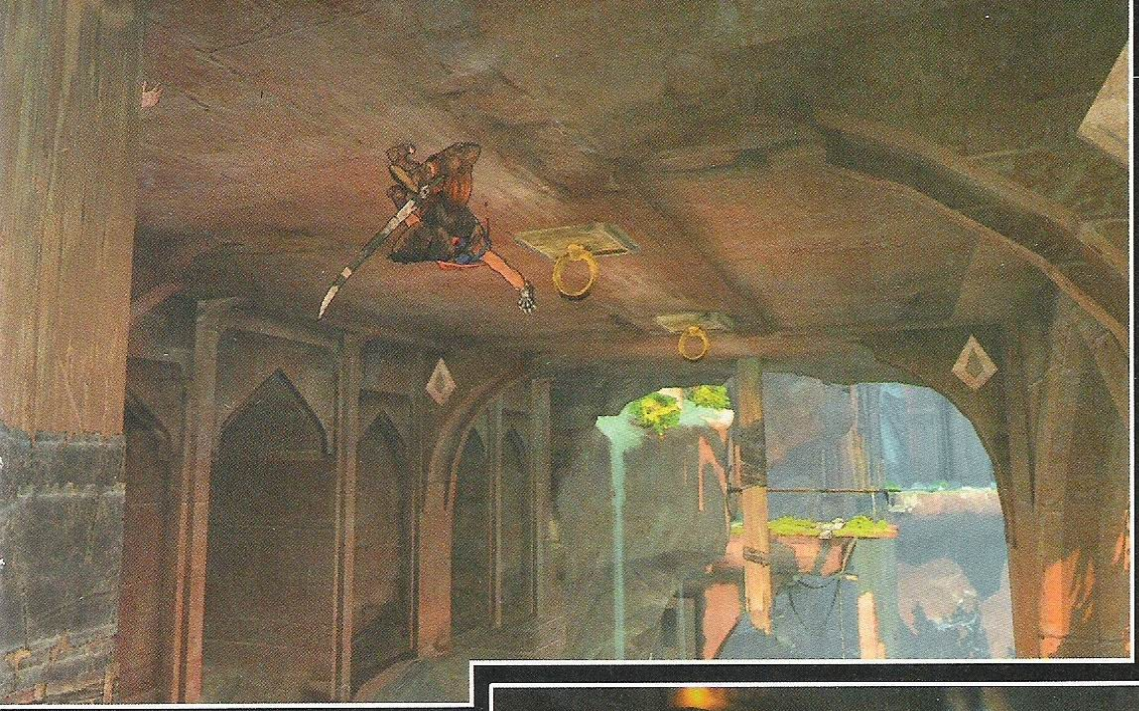
jest całkiem fajną postacią – wyszczekanym cynikiem, w typie powiedzmy Hana Solo, ale też żartownisiem, który nigdy się nie zamyka. Prawie. Nie wszyscy muszą być Kratosami.

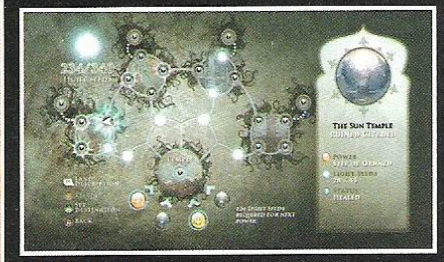
Z walką problem jest nieco większy – to nadal jest system znajomy z trylogii Sands of Time czy z Assassin's Creed, choć z niewielkimi zmianami. Kombosów jest sporo i warto się ich nauczyć, bardzo przydaje się także parowanie ciosów przeciwników i wyprowadzanie odpowiednich kontr, bo wrogowie zmieniają postawy i wtedy działa na nich tylko jeden rodzaj ciosów. Jest też sporo QTE, większość łatwa, ale przy niektórych kamera tak dezorientuje, że można nawet nie zauważyć tego, że pojawił się symbol przycisku do wciśnięcia. Na bossów trzeba znaleźć sposób, zwłaszcza walki z wielkim królem-wojownikiem potrafią być przez to dość długie, ale generalnie potrafią dostarczyć całkiem sporo emocji. Nie są jednak zbyt dynamiczne – postacie przesuwają się dość leniwie i w zasadzie cała taktyka opiera się na wyczuciu momentów parowania ciosów wroga i systematycznym karceniu. Przy szybkim przechodzeniu gry potrafią jednak nieco znużyć, zwłaszcza gdy chce się zaliczyć jakąś krainę za jednym zamachem – kilka walk pod rząd z jednym typem bossa to nie jest to, co tygrysy lubią najbardziej. Lepiej skakać pomiędzy krainami, co trwałoby jednak zbyt długo i było drażniące, gdyby nie kolejna umiejętność Eliki – teleportacja pomiędzy oczyszczonymi Żyznymi Ziemiami. Przydaje się zwłaszcza podczas zbierania Nasion (Uwaga! Jeżeli chcecie zebrać wszystkie Nasiona, zróbcie to przed finałową walką z ostatnim bossem krain!).

### →I JUMP AROUND

Parkourowanie (czy może raczej free running) Księcia powraca z kilkoma dodatkami. Oczywiście jest bieganie po ścianie w poziomie i pionie oraz skakanie i huśtanie

**PRZERWA NA AKCJĘ** Podczas Quick Time Eventów dość często zdarza się, że kamera do spółki z kolorową grafiką i efektami nie pozwala zorientować się, że na ekranie pojawił się symbol przycisku do naciśnięcia. Drażniące.





URATUJ KRAINĘ Kolejność zwiedzania i leczenia krainy niby jest dowolna, ale ograniczona dostępnymi mocami.

BOSS PO PRAWEJ Ogromny król-wojownik jest niemal całkowicie odporny na ciosy Księcia, dopiero moce Eliki mogą mu dopiec. Zabawa polega więc na wmanewrowaniu go na krawędź areny walki i zrzuceniu w przepaść.

się na drzewcach flag, a także skakanie pomiędzy słupami, kolumnami i pionowymi ścianami. Do tego doszło łażenie po suficie, zsuwanie się po ścianach na stalowej rękawicy i zjeżdżanie z pochylni. W sprawnych rękach Książe śmiga zgrabnie i szybko, choć trzeba przyznać, że nie trzeba mieć tu takiego skilla, jak w Mirror's Edge. Po pierwsze, trasa zazwyczaj jest dość jasna, zwłaszcza dla kogoś, kto grał w poprzednie części i dobrze wie, jak wyglądają poziomy w PoP. Po drugie – sterowanie jest banalne, a precyzja wciśnięć przycisków niezbyt wymagana. Dzięki temu eksploracja jest szybka i efektowna, choć mało wymagająca, zwłaszcza gdy nadmiernie korzysta się z wskazywania drogi przez Elikę (hardcore'owcom polecam wyłączenie podpowiedzi i nie korzystanie z „kompasu" – będzie trudniej i dłużej).

Pod względem graficznym niewiele można Księciu zarzucić - animacja postaci jest świetna, gra jest płynna i tylko czasami zdarzają się lekkie przycięcia, ale w ogóle nie przeszkadzają w zabawie. Ślicznie wygląda uzdrawianie krainy i o ile zepsute okolice potrafią trochę znużyć, to piękne widoki po „oczyszczeniu" rekompensują to z nadmiarem. Oszałamiających i bardzo bajkowych widoczków jest po dostatkiem. Z wad mogę wymienić chyba tylko czasami głupiejącą kamerę i to, że Elika powtarza jak papuga wszystkie ruchy Księcia. Ale za to jak fajnie ląduje mu w ramionach, gdy zeskakuje wprost na niego ze ściany...

Dźwięk ogólnie jest w porządku – głosy postaci są dobrze dobrane, a odgłosy walki czy biegania i skakania nie zawodzą, choć też niczym specjalnym się nie wyróżniają. Zawiodłem się za to na muzyce – za mało tu wschodnich klimatów, jakichś perskich melodii i zawodzeń. Szkoda.

### →I JUMP AROUND

Jak wspominałem, mam z nowym Księciem problem – opowieść jest fajna i podoba mi się, że Ubi w Assassinie i Księciu chce coś opowiedzieć, a nie dostarczyć fabularny pretekst do grania. Cel-shade'owana grafika ma tak bajkowy klimat, jak to tylko możliwe i jest bardzo wysmakowana. Z drugiej strony kilka elementów zagrało dość przeciętnie – walka i eksploracja nie przebija tego, co znamy z Sands of Time, backtracking nieco wkurza i w zasadzie pod względem elementów stricte grywalnych Ubi nie zrobiło bodajże najmniejszego kroku naprzód. Pójście w ślady Shadow of the Colossus pod względem ilości przeciwników (i nie tylko) było odważnym krokiem, ale w takim wypadku trzeba stworzyć niebywały system walki oraz wielu niezwykłych bossów. A tego niestety zabrakło, stąd też nowy Prince of Persia nie jest jakimś wielkim przełomem. „Zaledwie" dobrą grą i jednocześnie piękną, interaktywną, choć nieco monotonną i zbyt łatwą bajką. Także dla dzieci – mało tu przemocy, zero krwi, a rożnica między dobrem a złem jest wyraźnie zaznaczona. Ale to mi akurat nie przeszkadza. ■■

**CEL-SHADE'OWANA GRAFIKA MA TAK BAJKOWY KLIMAT, JAK TO TYLKO MOŻLIWE I JEST BARDZO WYSMAKOWANA**

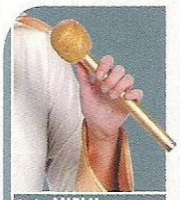
OCENA 7,3/10

+ PIĘKNA GRAFIKA I ARTYZM OPRAWY
− ZA ŁATWA, ZBYT MONOTONNA

TO BARDZIEJ BAJKA NIŻ GRA

# LIPS

## NIE TAK ŁATWO POKONAĆ MISTRZA



txt: MIELU

**XBOX 360**

- Wydawca: Microsoft
- Producent: iNiS
- Liczba graczy: 1-2
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MÓD
DESIGN

**GULASH:** Mielu jest trochę za surowy dla tej gry. To nie Guitar Hero, żeby godzinami siedzieć przed konsolą i masterować solówki w „Through the Fire and Flames". Faktycznie zabrakło możliwości ustawienia poziomu trudności, ale powiedzcie szczerze, kto z Was gra na hardzie na imprezie z ludźmi, którym język plącze się podczas rozmowy, a co dopiero w trakcie śpiewania. Lips odstaje od SingStara jeśli chodzi o wykorzystanie możliwości sieciowych konsoli. Kto by pomyślał, że coś takiego powiemy o grze na Xboxa 360? Przyzwyczailiśmy się do pewnego poziomu zabawy dzięki Live, a karaoke iNiS odstaje od przyjętych standardów. W gronie znajomych łapiących wspólne klimaty muzyczne opcja importowania własnych kawałków sprawdzi się doskonale. Jest jednak miejsce na poprawę w temacie, co ładnie wypunktował Mielu. A jeśli chodzi o tracklistę, fajnie, że pojawił się „Personal Jesus" Depeche Mode. 7/10

Pamiętacie, jak wcale nie tak dawno temu J Allard mówił, że Xboxa 360 kupi miliard osób? Oczywiście nie należało tego odbierać dosłownie. Chodziło o to, że Microsoft postara się trafić ze swoją drugą konsolą do jak najszerszego grona odbiorców. Niezbyt im to wyszło, proste gierki z Live Arcade przypadły do gustu hardcore'owcom zamiast niedzielnym graczom, zabrakło również odpowiedników EyeToya, Buzza i SingStara, dzięki którym Sony skutecznie przedłużyło życie PlayStation 2 przekonując do siebie ludzi do tej pory średnio zainteresownych konsolami.

W końcu ktoś mądry poszedł po rozum do głowy i postanowił skopiować sprawdzone pomysły konkurencji. W ten sposób powstało Scene It?, You're in the Movies, a także recenzowane w tym miejscu Lips mające w założeniach przyciągnąć do konsoli Microsoftu graczy lubiących zorganizować domową imprezkę i powydzierać się do mikrofonu po kilku głębszych.

### →| YOU'LL NEVER SING ALONE

Lips wypada blado w porównaniu z SingStarem. Przede wszystkim nadaje się wyłącznie na imprezy, samotnicy lubiący powyć w zaciszu własnego pokoju nie odnajdą tu niczego, co mogłoby ich przytrzymać przy konsoli. Czterdzieści piosenek, to bardzo przyjemna liczba, ale co z tego, skoro poziom trudności jest żenująco niski? Nawet takie wokalne beztalencie, jak ja, gra ochoczo nazwała Wielkim Bum (czytaj: lepiej śpiewa już tylko Bóg), a kiedy zawodziłem, przyznała mi dodatkowe punkty za „idealną intonację". W SingStarze zdzieram sobie gardło, piszczę, kombinuję jak się da, żeby nie oszukiwać (mruczenie to oszustwo), by zdobyć jak najwięcej punktów i nie daję rady. Tutaj przychodziło mi to z łatwością.

Po zaśpiewaniu piosenki gra przyznaje punkty. Za odpowiednią ich liczbę dostawałem nową rangę (normalnie czułem się jakbym grał w Call of Duty). Fajne, ale absolutnie niczego to nie zmienia. Nic się nie odblokowuje, ani piosenki, ani tła czy teledyski. O achievementach nie wspominam, bo zwątpiłem w sens ich istnienia, gdy kilka odblokowało się po tym, jak po prostu pochodziłem chwilę po menu i zajrzałem do każdej opcji.

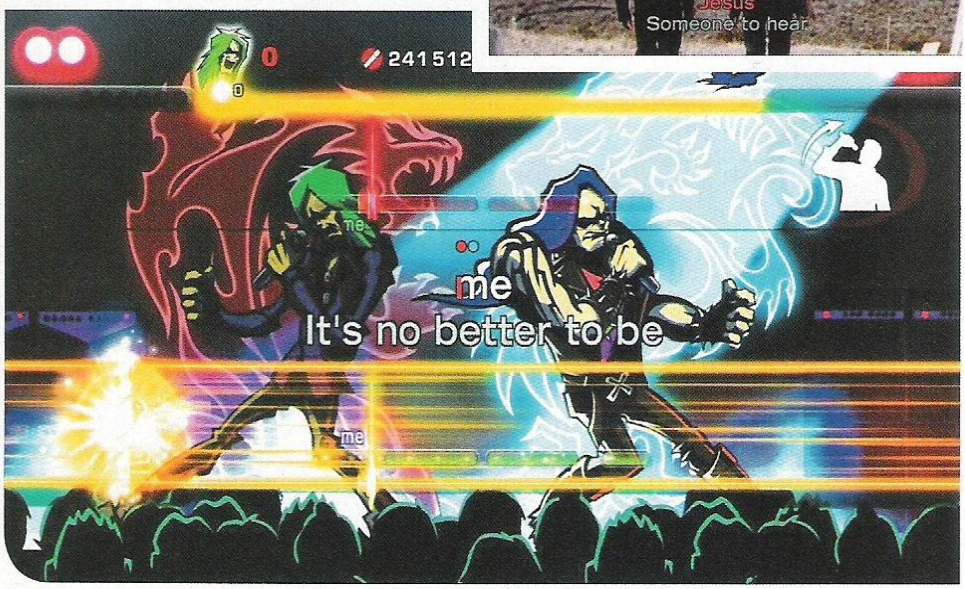
Najgorsze, że samo śpiewanie nawet w połowie nie jest tak zabawne, jak w grze Sony. Podobnie jak w SingStarze na ekranie wyświetla się tekst oraz przezroczyste belki pokazujące, jak długo i wysoko trzeba śpiewać dane słowo. Jeśli uda się dobrze zaśpiewać, belki zapełniają się kolorem, a gra wypłaca punkty. Niby proste, ale mi zabawę psuł sposób wyświetlania owych „belek". Opiszę na przykładzie, o co mi chodzi. W obu grach można zaśpiewać kawałek „Take on Me" A-Ha. W refrenie jest taki moment, gdy po słowach „In a day or" trzeba przeciągnąć wyraz „Two". W SingStarze belki są tak zrobione, że widać jak zaśpiewać całość (in a day or two), a w Lips belka do samego tylko „two" wyświetla się w trzech częściach. Są za duże, przez to zbyt krótkie i szybko znikają z ekranu, a na ich miejsce pojawiają się kolejne. Nie ma czasu, żeby jakoś przygotować się do dalszej części tekstu. Może to kwestia przyzwyczajenia, ale ja zbyt często gubiłem słowa, co grze i tak nie przeszkadzało nazywać mnie świetnym piosenkarzem.

### →| PIERWSZY RAZ

Tego typu gry najlepiej sprawdzają się na imprezach. Ogromny plus dla Microsoftu i iNiS (twórcy Elite Beat Agents) za bezprzewodowe mikrofony zasilane dwoma paluszkami każdy. Nie ma nic gorszego niż dać podchmielonemu koleżce do ręki majka uwiązanego do konsoli. Widziałem w życiu wiele upadków (dosłownie) PS2 i nie chciałbym, żeby cos podobnego przytrafiło się Xboksowi. Mikrofony reagują na ruch, więc żeby dołączyć się do śpiewania, wystarczy potrząsnąć. Są duże, solidnie zbudowane i po części podświetlane. Po kolorze poznacie, czy jesteście graczem numer jeden czy dwa. Mogą świecić na czerwono i niebiesko, ale także zielono, fioletowo...

Czterdzieści piosenek to niemało, ale na imprezie szybko się znudzą. Można dokupić kawałki przez XBL Marketplace, tyle że na razie jest ich bardzo mało, a część z nich to jakieś świąteczne crapy. To nie to samo, co potężna baza piosenek w SingStore. Szkoda, że nie da się grać online. Ale w sumie to pierwsza próba podboju rynku. Na Xboxa 360 i tak nie ma nic lepszego na imprezy. Spośród czterdziestu piosenek większość mi odpowiada, więc chętnie odpalę Lips na najbliższej bibce, żeby powyć ze znajomymi. Na chwilę. Później wrócimy do SingStara. ■■

DODATKOWE TRYBY Są trzy i nikt ich nie potrzebuje. W jednym duet graczy musi dobrze śpiewać, by ludki na ekranie zbliżyły się do siebie. Wtedy trzeba machnąć mikrofonami, a postacie się pocałują. Jest też ratowanie się przed wybuchem bomby (nie wolno fałszować) i pojedynek. Punkty zgarnia ten, kto śpiewa znacznie lepiej.




CO TO ZA MELODIA Ace of Base, A-Ha, Avril Lavigne, Beyonce, Jamiroquai, Depeche Mode, Kaiser Chiefs, Nirvana, Weezer, Roxette. Jakaś kapela przypadła Wam do gustu? Tracklista jest całkiem niezła.

BEZ KAMERY Ta druga gra, której tytułu nie powinienem już wymieniać, pozwala nagrać video z własnymi żenującymi występami i wrzucić je do sieci. W Lips się nie da, gra nie obsługuje kamery. W temacie karaoke Sony lepiej dba o społeczność.

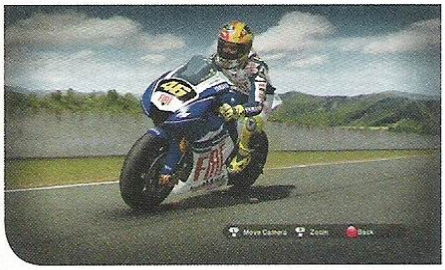
### Moja muza

Najbardziej interesowała mnie możliwość przeniesienia do gry piosenek z urządzeń podłączonych do konsoli poprzez USB. Empetrójki ze zwykłego pendrive'a gra czyta bez problemu, ale podobno jest jakiś problem z iPodami. To i tak nieistotne, bo śpiewanie własnych piosenek jest zwyczajnie pozbawione sensu. Co to za zabawa, skoro nie ma opcji importowania tekstu? Nie każdy jest takim kozakiem, by znać teksty piosenek na pamięć, nawet tych, które słyszało się o miliard razy za dużo. Nie ma też belek, więc po prostu śpiewa się na czuja, a gra za coś tam przyznaje punkty, ale nie bardzo wiadomo za co. Pomysł fajny, ale wykonanie leży. Może w Lips 2 będzie lepiej.

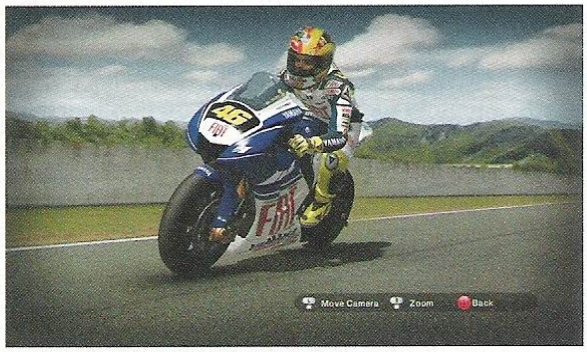
OCENA 6.7/10

➕ 40 DOBRYCH PIOSENEK, BEZPRZEWODOWE MIKROFONY
➖ ZA ŁATWA, SŁABE TRYBY ZABAWY, WŁASNE PIOSENKI TO LIPA

POCZĄTKI BYWAJĄ BOLESNE



NA PIERWSZY RZUT OKA MotoGP wygląda niemal fotorealistycznie. Ale to złudzenie, fotografie są pozowane. Grafice zdecydowanie brakuje realizmu, jakichś efektów specjalnych, szczegółów w stylu dymu i kurzu, śladów hamowania i tym podobnych. Ale deszcz robi świetne wrażenie.




# MOTOGP 08

txt: MARCELLUS

X360 | PS3 | PS2

- Wydawca: Capcom
- Producent: Milestone
- Liczba graczy: 1 (12)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 3 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MÓD
DESIGN

MIELU: Kiedyś próbowałem nauczyć się jeździć na motorze, ale niespecjalnie mi szło. W sumie dobrze, bo pewnie zabiłbym się na pierwszym zakręcie. Preferuję burnoutowy model jazdy – pełen gaz i wchodzenie w zakręty poślizgami. Dlatego w MotoGP sprawdziłem arcade'owy model jazdy. Kurcze pióro, nie jest tak łatwo wygrać nawet na easy, a w deszczu nie potrafiłem utrzymać się na trasie. Nie macie czego tu szukać, jeśli lubicie łatwe gry. Inna sprawa, że grafika ssie i jak już miałbym kupować, to wersję na nextgena. 5/10

## MIESZANKA ZACHWYTU I FRUSTRACJI

Zrobienie takiego symulatora jazdy motocyklem, żeby fajnie się w niego grało na padzie, jest niemożliwe. Bez kierownicy, siodła, żyroskopów i całego hydraulicznego osprzętu w jakimś zaawansowanym urządzeniu za tysiące dolarów, nie da się w żaden sposób „poczuć" maszyny, ani wczuć się w rolę jeźdźca pędzącego ponad 300 km/h na prostych i kładącego się w zakręty. Ale można oczywiście próbować...

### →| DLA KAŻDEGO?

Nie da się zrobić hardcore'owego symulatora, którego normalny gracz nie odrzuci po entym wywaleniu się na pierwszym zakręcie. Nie da się też zrobić zręcznościówki, której maniak nie wywali za okno po wygraniu wyścigu na najwyższym poziomie za pierwszym podejściem.

W MotoGP 08 Capcom zastosował więc stary patent z kilkoma ustawieniami sterowania. Wyboru można dokonać już podczas tutoriala – gra na podstawie naszej jazdy i popełnionych błędów ustala na którym z trzech poziomów trudności powinniśmy grać. Arcade to banał, w sam raz dla tych, co lubią prędkość, ale nie lubią przegrywać. Można cisnąć gaz w zakrętach – tylne koło maszyny i tak się nie uślizgnie. Na Advanced jest już nieco trudniej, ale bez przesady, każdy kto grał w jakiekolwiek wyścigi typu Forza czy Gran Turismo opanuje maszynę po kilku okrążeniach, bo pomimo tego, że jest to motocykl, zasady pozostają przecież podobne. Simulation wymaga już solidnego treningu, łatwo przegiąć przy dodawaniu gazu na wyjściu z szykany i położyć motocykl, trzeba bardzo pilnować toru jazdy, a przeciwnicy wykorzystują najmniejsze błędy – za późne hamowanie, za szerokie wejście w zakręt, za wolne odkręcenie gazu na wyjściu. To tryb dla wyjadaczy.

Powiedzmy jednak, że zignorujemy początkowe zalecenie gry co do trybu jazdy i wybierzemy o stopień niższy. Wszedłem do menu głównego i natychmiast rozpocząłem karierę – pięć sezonów jeżdżenia po osiemnastu torach wyścigowych z całego świata. Obowiązkowo zaczyna się w klasie 125cc na jakichś motorynkach, potem można przejść do 250-tek, a dopiero na końcu zdominować klasę MotoGP. I wszystko fajnie, ale po wygraniu w 125 na Advanced, zapragnąłem zarzucić sobie nowe wyzwanie – wygraną na Simulation w klasie 250. A tu, za przeproszeniem, kiła – w trakcie trwania kariery nie można zmienić poziomu trudności! Bezsens, porażka maksymalna.

Poza karierą, są też inne standardowe tryby – Championship, Time Trial, Arcade. Nic specjalnego. Tak samo, jak opcja grania w sieci zresztą – można jeździć tylko pojedyncze zawody, nie ma opcji „kustomizacji" swojej maszyny i wyglądu kombinezonu. To wprawdzie pierwsza podejście Capcomu do MotoGP na HD-genach, ale mogli postarać się bardziej.

### →| SZCZEGÓŁY

MotoGP dużo traci na drobnostkach – choćby na tym, że kiepsko wibruje. To właśnie idealne dobranie poziomu wibracji pada pozwalało tak świetnie bawić się w Forzy – leciutki drgania informowały o jeździe na granicy przyczepności. W MotoGP 08 tego nie ma, a bardzo by się przydało, zwłaszcza w trybie Simulation.

Sterowanie jest dość nieprzewidywalne, momentami trochę zbyt czułe, równie często bezwładne, ciężko je opanować. Dziwnie sprawują się także kolizje, gra na przykład sporadycznie karze za wjeżdżanie oponentowi w „tyłek". Można nawet używać takiego manewru, jako dodatkowego hamulca, gdy za szybko dojeżdżamy do zakrętu.

Graficznie MotoGP plasuje się nieco ponad przeciętną – poczucie szybkości jest świetne, gra jest płynna, ale już na przykład animacje wypadków są dość badziewne, brakuje im dynamiki, a często zdarzają się też dziwne przeskoki animacji, gdy nasza maszyna dostanie się między dwie inne. Otoczenie jest raczej biedne, ale też, tradycyjnie, tory wyścigowe raczej nie imponują bogactwem infrastruktury przydrożnej. Brakuje też jakichkolwiek fachowych efektów poza okazjonalnym strzałem z wydechu. Kurz, dym, ślady opon? Zapomnijcie. Za to dźwięk jest świetny – każda klasa motocykli, ba, każda stajnia, ma swój własny odgłos silnika. Rewelacja.

To dobra gra, choć nie zachwyci ani fanów symulacji (mało opcji tuningu maszyny), ani fanów zręcznościówek, bo jest za mało odpicowana i efektowna. Ale gra się fajnie. ■■

PLAYSTATION 2? NIE BARDZO... Nie da się ukryć, że nikt już nawet nie próbuje z PS2 wycisnąć jej pełnej mocy. Gry robione są z czystego obowiązku i kalkulacji – przecież stara konsola nadal ma największą bazę użytkowników na świecie.

OCENA 7.1/10

+ NIEZŁY KOMPROMIS MIĘDZY SYMULACJĄ A ARCADE'EM
– PRZECIĘTNA GRAFIKA, NIEDOPRACOWANE DETALE

WYMAGA TUNINGU

### Klasa PS2

Ścigania w tej klasie nie polecam fanom motocykli. Na wiekowej konsolach widać wyraźnie brak mocy silnika. Oczywiście przy wzięciu poprawki na to, że wcześniej grałem w nextgenową edycję MotoGP 08. Ale na niewielkim telewizorze da się to jeszcze przełknąć, choć z plazmy piksele atakują z ogromną zajadłością. Podstawowym jednak problemem jest to, że gra jest słabo wyważona – nawet na arcade potrafi frustrować poziomem trudności i samobójczymi zachowaniami przeciwników, którzy wpadają na sterowaną przez gracza maszynę z bardzo wkurzającą regularnością. A przecież nawet bez ich „pomocy" nie jest łatwo przejechać czysto choćby jedno okrążenie. Poza tym gra w zasadzie nie różni się od zeszłorocznej edycji na PS2, która dostała ocenę 5.7/10.

OCENA PS2: 5/10

txt: KAXI

PS3 | X360 | PS2 | Wii

- Wydawca: Sega
- Producent: Sonic Team
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone: od 10 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIOD
DESIGN

**MIELU:** Branża gier video to ogromny biznes, a w biznesie najważniejsze są pieniądze. Ciężko dziwić się Sedze, że podtrzymuje przy życiu Sonika. Gry z Jeżem przynoszą jej olbrzymie przychody. Tacy Brytole kochają niebieskiego bohatera. Zwłaszcza ci, którzy grają czasami (i to na Wii i DSie). Hardcore'owcy nie mają nic do powiedzenia. Sega wyda jeszcze wiele średniaków pokroju Unleashed, czy nam się to podoba czy nie. To jak z Realem Madryt. Grają przeciętnie, ale kasę trzepią na sprzedaży koszulek. Kit z wiernymi fanami, Japończycy ich kochają choćby nie wiem co. 7/10

# SONIC UNLEASHED

## CHYBA CZAS, BY SONIKIEM ZAJĘLI SIĘ AMERYKANIE

W dobie kryzysu japońskich twórców gier, coraz więcej tamtejszych serii trafia w ręce amerykańskich i europejskich firm. Wprawdzie flagowa maskotka Segi nie jest w stanie powrócić do pierwszej ligi od znacznie dłuższego czasu, więc korzenie problemu muszą być inne, ale może warto taki ruch rozważyć. Jasnym jest bowiem, że ojcowie serii stracili gdzieś po drodze błysk geniuszu i na ślepo szukają rozwiązań, które miałyby Sonica reanimować. Najnowsza część, Unleashed, zapowiadała się dość obiecująco i chyba po raz pierwszy od czasów Sonic Heroes nie wszyscy skazywali ją na porażkę. Czy spełniła oczekiwania? I tak, i nie. To zdecydowanie najciekawsza gra z Niebieskim Jeżem, jaką obecnie możecie dostać. Szczególnie fani Sonic Adventure nie powinni żałować czasu spędzonego z grą, gdyż dość blisko jej do wspomnianego hitu. Oczywiście nie mówię tu o powrocie do dawnej formy. Mam raczej na myśli to, że osoby, dla których postać Sonica jest dodatkowym plusem, wreszcie doczekały się solidnej pozycji z ulubionym bohaterem. Z drugiej strony SU to zawód, gdyby spojrzeć na to, czym mógł być. Problem tkwi nie w tym, że czegoś grze zabrakło, ale w tym, że część elementów jest zwyczajnie zbyteczna. To dość irytująca myśl, że Sonic Team mieli już produkt bardzo dobry, poczym zepsuli go siląc się na oryginalność. W tym kontekście wydają się ostatnimi ludźmi na Ziemi, którzy nie wiedzą, co czyni gry z Sonikiem dobrymi.

### →I PRĘDKOŚĆ

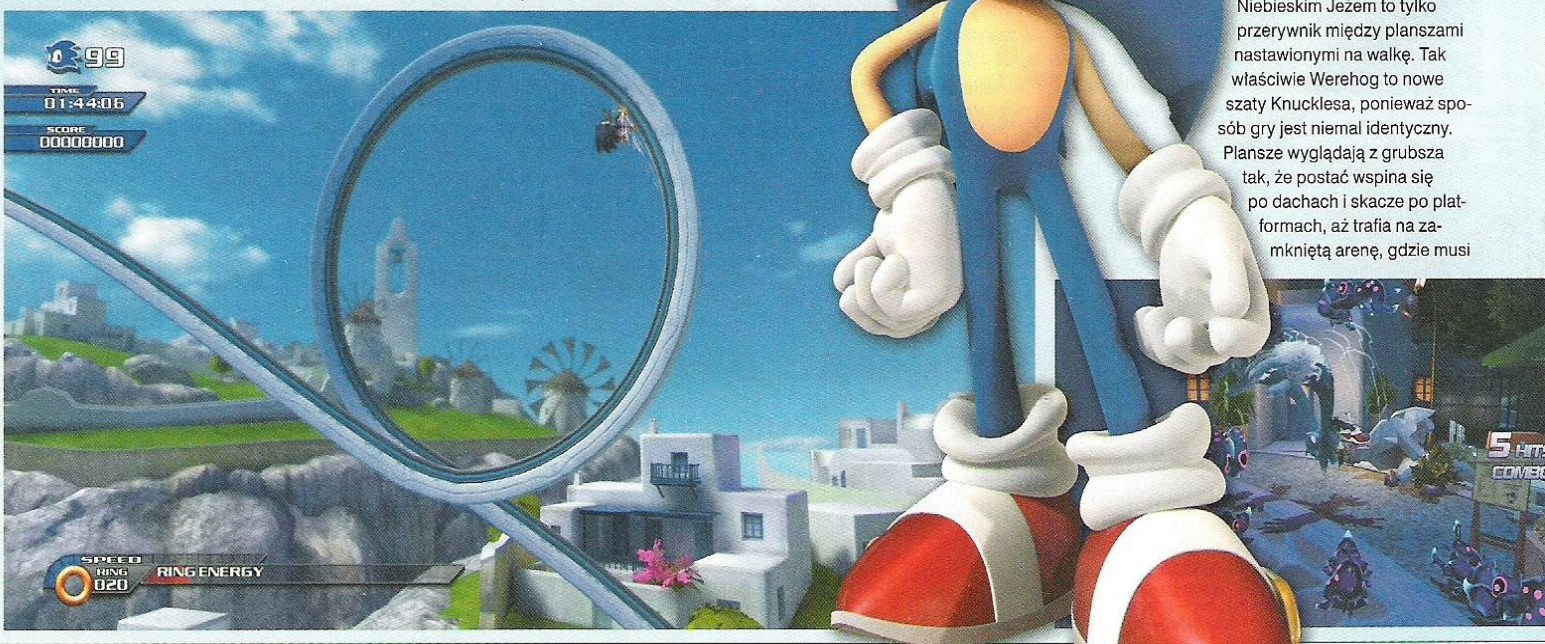
Doktor Jekyll i Mr. Hyde, Bruce Banner i Hulk, Sonic i Werehog. Sega sięgnęła po popularny w kulturze motyw podwójnej osobowości i uczyniła z niego pretekst usprawiedliwiający obecność dwóch diametralnie różnych rodzajów rozgrywki. Zamiast wcielać się kolejno w przyjaciół Sonica, jak w Adventure, tym razem to Jeż się zmienia. W rezultacie niecnych knowań Eggmana w bohaterze budzi się ta dziksza strona jego natury. Za dnia to nadal stary, ponaddźwiękowy Sonic, ale nocą zamienia się w kudłatego Jeżołaka, czyli kolczastą wersję wilkołaka. W tej formie zyskuje na sile, ale traci niestety na szybkości. Od pory dnia zależy więc, jak będzie wyglądała następna plansza. Na szczęście opracowano osobne poziomy dla obu wcieleń Sonica. Nie trzeba więc przechodzić dwa razy tego samego, raz za dnia, a raz nocą.

Zabawa na dziennych levelach to esencja Sonica. Gdybym miał oceniać tylko ten element, gra dostałaby nawet „ósemkę". Jest szybko, ślicznie, intensywnie i bez zbędnych udziwnień. Twórcy odwalili kawał dobrej roboty, miksując ze sobą rozgrywkę w stylu Sonic Adventure z tą znaną z szesnastobitowych maszyn. W praktyce wygląda to tak, że kamera co rusz zmienia perspektywę, raz ukazując postać zza jej pleców, innym razem znów ustawiając się z boku. W obrębie jednej planszy zabawa balansuje więc pomiędzy dwoma i trzema wymiarami, a to wszystko przy zawrotnej prędkości. W połączeniu z olśniewającą oprawą, takie akcje robią naprawdę genialne wrażenie. Warto docenić, że przejścia pomiędzy obydwiema perspektywami odbywają się w momentach, kiedy graczowi nie grozi żadne niebezpieczeństwo i może się on przygotować do zmiany.

Z początku może się wydawać, że tego typu plansze grają się niejako same i wymagają minimum zaangażowania ze strony grającego. Jednak jest to prawda tylko w przypadku samego początku gry, dalej robi się zdecydowanie ciekawiej. Nie chciałem użyć słowa „trudniej", bo zginąć tu rzeczywiście dość ciężko, ale by płynnie przebiec poziom potrzeba już ponadprzeciętnego refleksu i skupienia. Pomaga w tym intuicyjne, ograniczone do minimum sterowanie.

**NA NASZE NIESZCZĘŚCIE KIEROWANIE JEŻOŁAKIEM STANOWI PEŁNOPRAWNĄ CZĘŚĆ GRY I CHOĆ NOCNYCH POZIOMÓW JEST TYLE SAMO, CO DZIENNYCH, TE PIERWSZE ZAJMUJĄ WIĘCEJ CZASU**

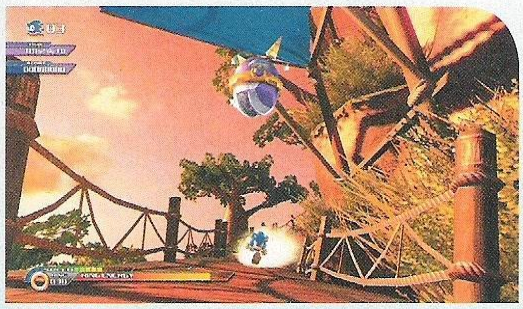
**PS2 i Wii** Wersja na konsolę Nintendo prezentuje się lepiej niż na starszy sprzęt Sony, jednak nie ratuje jej to przed trafieniem do wora ze średniakami.



Gdyby cała gra odbywała się w dzień, moglibyśmy świętować powrót serii na szczyt.

### →I SIŁA

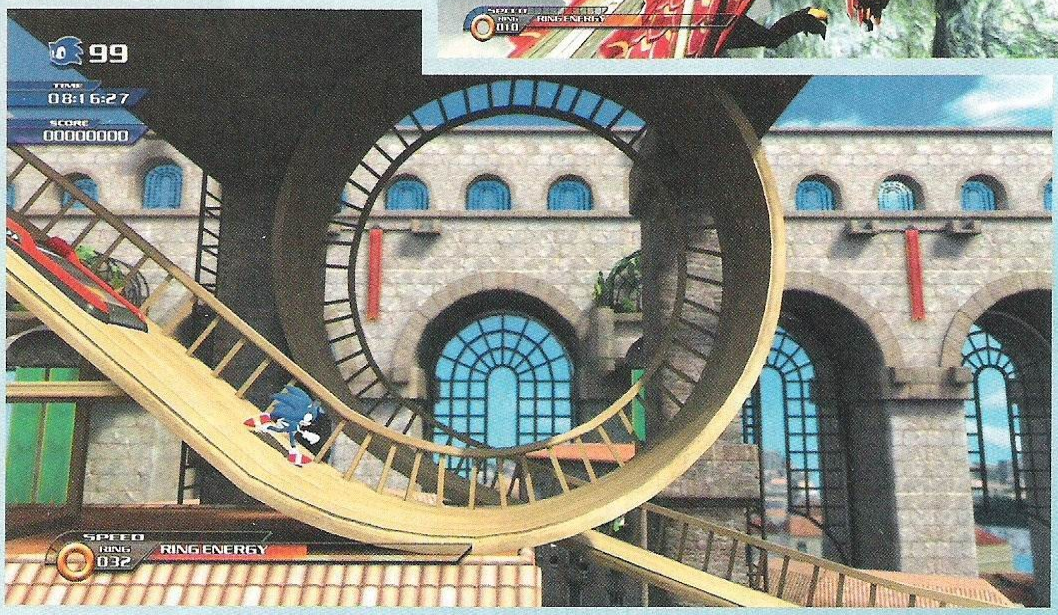
Na nasze nieszczęście kierowanie Jeżołakiem stanowi pełnoprawną część gry i choć nocnych poziomów jest tyle samo, co dziennych, te pierwsze zajmują więcej czasu. Wychodzi na to, że popylanie Niebieskim Jeżem to tylko przerywnik między planszami nastawionymi na walkę. Tak właściwie Werehog to nowe szaty Knucklesa, ponieważ sposób gry jest niemal identyczny. Plansze wyglądają z grubsza tak, że postać wspina się po dachach i skacze po platformach, aż trafia na zamkniętą arenę, gdzie musi



**STARY SKŁAD** Choć bohaterem gry jest Sonic, to nie mogło zabraknąć jego kompanów, w postaci choćby Tailsa czy Amy. Ich udział w rozgrywce jest jednak minimalny, ale czy to dobrze czy źle, rozstrzygnijcie sami.

**TRADYCJA** Poziomy „wyścigowe" pokazują, jakby wyglądał Sonic, gdyby Sega miała obecną technologię dziesięć lat temu. Na widok typowych leveli, nawiązujących do różnych części świata, aż się łezka w oku kręci. Tu dżungla, tam pustynia, gdzie indziej znów góry lodowe.

**GDZIE WZROK NIE SIĘGA** Ogromne, bogate w detale plansze to znak obecnej generacji. I nie przeszkadza nawet fakt, że da się zwiedzić tylko niewielki ich wycinek. Wrażenie i tak robią niewąskie, aż chce się odłożyć pada i podziwiać tła.




pokonać kilka potworów. Po tej formalności otwiera się dalsza droga. Walka nie jest tragiczna, ale daleko jej do bycia zabawną. Sonic ma do dyspozycji kilka kombosów (ich liczba zwiększa się wraz ze zdobywanym doświadczeniem), może też wykańczać wrogów niczym Kratos, poprawnie wykonując krótkie QTE. Więcej radości dają wyzwania stricte zręcznościowe, głównie dlatego, że poziomy są spore, a sekretów w bród. Wystarczy zejść z najbardziej oczywistej ścieżki i spróbować się dostać w trudniej dostępne miejsce, by zdobyć bonusowe szkice czy filmiki. Warto szukać także emblematów, które dają dostęp do kolejnych światów.

Do nocnych misji podchodziłem z niechęcią, ale okazało się, że nie są takie okropne. Nie uważam, by była to porażka na miarę Shadow the Hedgehog. Po prostu stanowią raczej niepożądane zwolnienie tempa, nie dając zbyt wiele w zamian. Ot, momentami niezłe, ale niczym się niewybijające skakanie po platformach, z początku uprzykrzone przez sterowanie. Nie wiem, kto wymyślił, żeby chwycenie się krawędzi wymagało wciśnięcia dodatkowego przycisku. Trochę mi zajęło przyzwyczajenie się do takiego rozwiązania.

### →I JEŻOWY SILNIK

Sonic Unleashed pewnie nie byłby tak zabawny, gdyby nie miła dla oczu i uszu oprawa. Gra na HD-genach śmiga na tworzonym od kilku lat Hedgehog Engine i widać, że czas ten nie poszedł na marne. Widoczność – szczególnie na poziomach bieganych – jest ogromna, detali mnóstwo, a animacja nie zwalnia ani na moment. Gdyby nie to, że nie wolno nawet mrugnąć, by nie walnąć w ścianę, byłoby co podziwiać. Zachwycać się można w trakcie eksploracji miast (więcej w ramce), kiedy to w oczy rzucają się ostre tekstury, plastyczne obiekty i gama przyjemnych efektów. Także dźwięk przypadł mi do gustu. Głosy postaci to naturalnie ten sam poziom, co zawsze, ale czego się spodziewać po grze, gdzie protagonistą jest Jeż w trampkach? Za to muzyka to zupełnie inne para obuwia. Skutecznie buduje klimat, szczególnie we wspomnianych miastach, serwując nam kawałki nawiązujące do różnych kultur. I choć nazwy miejsc są zmyślone, to między innymi dzięki muzyce łatwo zgadnąć, kiedy znajdujemy się w Chinach, a kiedy w Hiszpanii.

### →I DWIE STRONY MEDALU

NNiestety te wszystkie pochwały nie dotyczą PS2, a do Wii odnoszą się tylko częściowo. Tę ostatnią wersję przygotowało osobne studio (Dimps), jedynie opierając się na dokonaniach Sonic Team. W związku z tym prawie wszystko wyszło tu gorzej. Grafika na sprzęcie Nintendo jest siłą rzeczy brzydsza, ale już na PS2 wręcz ciężko na nią momentami patrzeć. Kanciaste domy, łamiące się tekstury, animacja tylko w trzydziestu klatkach. Do tego szwankuje sterowanie, zarówno na PS2 jak i Wii. W pierwszym przypadku jest po prostu dziwne, w drugim często irytujące – prymitywne podstawienie ruchów pilotem pod przyciski rzadko zdaje egzamin. Wyrzucono też bieganie po miasteczkach, zamiast tego wybiera się lokację z mapki i przeklikuje idiotyczny dialog, by po kilku takich zabiegach dorwać się wreszcie do jakiejś misji.

Jeśli wciąż gracie na PS2, wybór jest prosty: Sonic Unleashed nie jest warty kupna. Jeśli zaś cieszycie się posiadaniem current-gena, wszystko zależy od tego, czy tylko dobra gra z niebieskim jeżem Wam wystarcza. Jeśli nie spodziewaliście się złotych gór, możecie być pozytywnie zaskoczeni. Sega dawno nie była tak bliska trafienia w sedno. ■■

**W BIEGU** Pojedynki z bossami na pełnej prędkości potrafią podnieść poziom adrenaliny. Przydaje się w nich strafe'owanie oraz ponadprzeciętny refleks.

**OCENA PS3+X360+WII 7.0/10**

➕ ŚWIETNE, STAROSZKOLNE PLANSZE. ŚLICZNA OPRAWA
➖ JEŻOŁAK TO PRZECIĘTNY POMYSŁ

**DOBRY SONIC, ALE TO WCIĄŻ MAŁO**

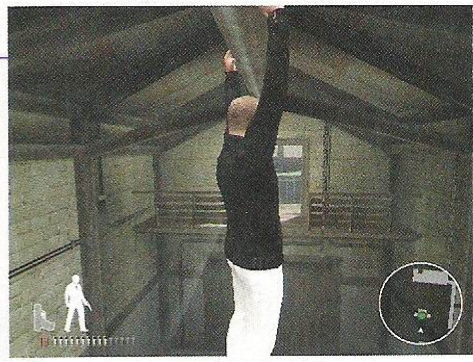
**OCENA PS2 5.5/10**

➕ TO NIE JEST PROSTA, OBCIĘTA KONWERSJA Z HD-GENÓW
➖ MIMO TEGO I TAK JEST ZBYT UBOGA I BRZYDKA

**TEJ WERSJI NIE POLECAMY**

### Małe ojczyzny

Wspomniane w tekście miasta, to nic innego jak bazy wypadowe – dopiero z nich przechodzi się do właściwej planszy. Przypomina to wypróbowane rozwiązanie z Sonic Adventure. Poza rozmowami z mieszkańcami, które dodają niewiele głębi do i tak płytkiej fabuły, znajdziecie w nich kilka zręcznościowych wyzwań, usprawnień do butów Sonica, a od wielkiego dzwonu trafi się nawet walka. To może się podobać, zwłaszcza, że na pierwszy rzut oka miasta wydają się malutkie, niezdolne do skrywania żadnych sekretów. Poza tym są wykonane naprawdę ślicznie. W każdym znajdziecie sklep, w którym kupicie sekrety i power-upy, dodatkowe wytyczne do już zaliczonych plansz, a i jakiś subquest od mieszkańca się trafi.



(PRZE)ŻYJ I POZWÓL UMRZEĆ Wrogom oczywiście. Nie zawsze jest to łatwe, strażnicy często ustawiają się tak, żeby się wzajemnie widzieć. Wtedy trzeba ich w jakiś sposób rozdzielić.

# 007 QUANTUM OF SOLACE

## LICENCJA NA GRANIE, CZYLI NIGDY NIE MÓW NIGDY...

txt: MARCELLUS

**PLAYSTATION 2**

- Wydawca: Activision
- Producent: Eurocom
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 16 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIOD
DESIGN

**MIELU:** Kto by się spodziewał, że PS2 otrzyma najlepszą grę z Bondem ze wszystkich konsol. A czemu jest najlepsza? Bo ograniczenia techniczne nie pozwoliły autorom zrobić z niej klona Call of Duty, więc musieli się trochę wysilić i stworzyć coś przystosowanego do możliwości PS2. Tryb TPP jakoś bardziej pasuje mi do Bonda, przyzwyczaiłem się do Everything or Nothing. Fajnie, że wysłużona konsola dostała jeszcze jedną dobrą grę. 7/10

Gdy porównujesz gry z HD-genów z tymi na PS2. Oczywiście nowy Bond na starą, ale całkiem jeszcze momentami żwawą konsolę Sony, nie wygląda tak ładnie, jak na PS3 czy Xboksie, bo nie korzysta z mocarnego silnika Call of Duty, ale dzięki temu jest bliższy mojemu wyobrażeniu o tym, jak gra z niepokornym agentem Jej Królewskiej Mości powinna wyglądać.

Quantum of Solace jest strzelanko-skradanką TPP, a nie dość prostacką rzeźnią w FPP, jak ma to miejsce w przypadku wersji na HD-geny. Co nie oznacza, że jest grą świetną czy wybitną, ale jakąś taką właśnie bardziej „bondową". Porównywalną do poprzedniej gry z Jamesem widzianym z perspektywy trzeciej osoby, czyli From Russia With Love (NEO+82, ocena 7.3), choć o wiele słabszą od świetnego Everything or Nothing (NEO+63, ocena 9) od Electronic Arts.

Aż dziw bierze, że EA pozbyło się licencji na zabijanie... znaczy się, licencji na gry z Bondem, na rzecz Activision, ale najwyraźniej ktoś tam nie przewidział, że wraz z filmem „Casino Royale" James odzyska nieco utraconej świetności i popularności.

### →! ŻYJE SIĘ TYLKO DWA RAZY

Quantum of Solace na PS2 podąża podobną ścieżką fabularną, jak wersja na mocniejsze konsole, i miksuje wydarzenia z obu filmów z Danielem Craigiem jako Bondem. Jednak na PS2 odwiedzimy inne miejsca niż na PS3/X360 – na przykład trafimy na Haiti, ale z drugiej strony – nie poszalejemy choćby w Miami. Sposób przedstawiania akcji ma też wpływ na strukturę poziomów – są o wiele bardziej nastawione na skradanie się, unikanie kamer i strażników, niż na bezlitosną strzelankę. Na HD-genach uruchomienie alarmu wiązało się z koniecznością wystrzelania kilku ciężej uzbrojonych typów, na PS2 często oznacza Game Over i rozpoczęcie misji od początku. Misji ogólnie jest jednak mniej, choć czas potrzebny do przejścia gry jest podobny. Krótki niestety – parę godzin i po sprawie. Brakuje też jakiegokolwiek multiplayera, że o kooperacji nie wspomnę, co ma swoje odbicie w ocenie gry.

Wprawdzie gra nie wnosi nic nowego do gatunku, a Bond nie używa w zasadzie żadnych gadżetów, zaś hackowanie zamków czy komputerów to nieco mało, jak na grę o szpiegu, to jednak system jest całkiem przyzwoity i gra się przyjemnie. Naprawdę wolałbym, żeby taka właśnie wersja QoS pojawiła się na mocniejszych konsolach zamiast przeciętnego shootera fpp, którym uraczyło nas Activision. Tym bardziej, że wartych uwagi gier tpp w tych klimatach jest ostatnio bardzo niewiele. Snake i Bourne to nieco mało.

Misje są dość liniowe, brakowało mi jakichś dodatkowych zadań do wykonania. Najczęściej trzeba gdzieś się dostać, oczywiście niezauważonym, więc sporo czasu spędza się na załatwianiu po cichu strażników i hackowaniu kamer, ale soczystego strzelania także nie zabraknie. Wtedy przydaje się cover system. Nie działa on idealnie, ale na potrzeby tej gry wystarcza w zupełności. Tym bardziej, że wspomaga go przydatna opcja przesunięcia mocno residentowej kamery z jednego ramienia nad drugie, gdy na przykład filar zasłania nam widoczność i ciężko jest wycelować w strażnika. Nie mogło też zabraknąć walk z bossami oraz nieśmiertelnych starć człowiek kontra maszyna, w tym akurat wypadku śmigłowiec z minigunem. Całkiem trudnych muszę przyznać.

### →! ZABÓJCZY WIDOK

Oprawa, jak na możliwości emerytki wśród nadal aktywnych konsol, jest całkiem przyzwoita, jednak patrzenie na nią nie sprawia już specjalnej przyjemności. Zwłaszcza, gdy zobaczy się z bliska twarz pięknej, ale niestety nie tutaj, Olgi Kurylenko. Ale też nie oczekiwałem, że w tym momencie życia PS2 ktokolwiek zainwestuje w zrobienie gry na wysokim poziomie. Do pracy zaprzęgnięto więc wyrobników i programistów na dorobku z Eurocomu. I to widać, choć takie na przykład eksplozje udały im się bardziej przekonywująco niż na HD-genach. Oczywiście całkiem często zdarzają się chrupnięcia animacji i inne błędy (przenikanie obiektów, rozłażące się łączenia tekstur), ale na pocieszenie pozostaje myśl – mogło być o wiele, wiele gorzej.

Licencja zobowiązuje i w tej wersji także usłyszymy głosy aktorów z filmu, a nie tanich podrabiaczy. W menu leci znany motyw muzyczny, odgłosy akcji też są całkiem dobre. Ciężko byłoby się do czegokolwiek przyczepić.

Rzadko tak się zdarza, że wersja na starszą konsolę jest w czymkolwiek lepsza, ale w tym wypadku bije na głowę swe mocniejsze „siostry". Jest dobra, choć oczywiście mogła być o wiele lepsza. I jeszcze bardziej „bondowa", gdyby nie nowy, brutalniejszy i mniej gadżeciarski wizerunek agenta 007. Warto zagrać. ■■

**A gdzie Aston?**

W nowych grach o Bondzie brakuje mi pościgów w supersamochodach. Ale z tych efektownych sekwencji zrezygnowali ostatnio także filmowcy, w związku z czym Bond niewiele zachował ze swej tożsamości. Nieco beztroskiej, chłopięco gadżeciarskiej, efekciarskiej i bufonowatej. Dawny Bond rzadko tracił zimną krew, nowy nie przeszedłby testów psychologicznych nawet na „krawężnika". A co za tym idzie, zmienił się klimat gier – między Everything or Nothing a HD-wersją Quantum of Solace jest tak ogromna różnica, że aż dziw bierze, że te dwie gry mogą pochodzić z tego samego uniwersum. To mniej więcej tak, jakby Batmana wsadzić w naszą rzeczywistość i napełnić mu gębę patetycznymi frazesami... O fak, przecież już to zrobiono. Damn you, Nolan!

UMRZYJ TEGO DNIA Przeciwnicy inteligencją nie grzeszą, ale potrafią uprzykrzyć życie, gdy napiera się na ramboida – sprytnie odbiegają i kryją się za kolejną osłoną.

**OCENA 7.6/10**

+ WIĘCEJ SKRADANIA, MNIEJ STRZELANIA
− MAŁO SZPIEGOWSKICH GADŻETÓW, KRÓTKA

**FOR PS2 WITH LOVE**

## METEOS WARS

▶ Xbox 360 (XBLA) // Q Ent. // 800 MSP

**Meteos Wars z miejsca trafił na moją listę gier, przy których trzeba wykazać się refleksem i zręcznością na poziomie łapania muchy pałeczkami. I to nie wszystko. Tutaj jeszcze trzeba myśleć i planować kilka ruchów do przodu, co z początku wydaje się zadaniem po prostu niewykonalnym.**

Kosmiczny klon klasycznego tetrisa nie zachwyca oprawą graficzną. Spadające klocki na nieciekawej tapecie i kilka rozbłysków to wszystko, na co możemy liczyć. Jednak klucz do dobrej zabawy tkwi w samej rozgrywce. Opadające bloki musimy układać w pionie i poziomie, a ich odpowiednie ułożenie odpala... silniki. Tak, w tym momencie część planszy zamienia się w prom kosmiczny i startuje w przestrzeń. Jeżeli nad ułożonym przez nas ciągiem jest niewielka liczba klocków, to możemy przerzucić je na planszę przeciwnika. Natomiast, gdy pokona nas grawitacja, to kwadraty wracają do nas i powodują niezłą demolkę. Patent polega na tym, żeby odpalać kilka silników jednocześnie, albo układać obiekty na startującej konstrukcji. Brzmi to zwariowanie i takie jest w rzeczywistości, ale nieprawdopodobnie wręcz wciąga. Do tego dochodzą jeszcze bomby czasowe, których koniecznie chcemy się pozbyć z naszego poziomu. Jednocześnie musimy pilnować całości układanki, bo to w końcu tetris i zapchanie planszy oznacza koniec gry. Warto też odpalać specjały występujące w czterech odmianach. Ich działanie może polegać na przeszkadzaniu przeciwnikowi lub ochronie naszej planszy, np. za pomocą dział laserowych, które zniszczą spadające na nas klocki.

Najlepsze zostawiłem na koniec. Spustem możemy przyspieszać czas, żeby zdobyć przewagę nad rywalem. Przyznam szczerze, że kilka razy zastosowałem ten patent i od razu zobaczyłem napis Game Over, bo przy zawrotnej prędkości nie byłem w stanie zapanować nad klockami. Ta gra naprawdę daje solidnego kopa i potrafi pokazać, że brakuje Wam umiejętności. Mi ich w każdym razie zabrakło, ale był to dla mnie powód, żeby posiedzieć przy Meteos Wars kolejną godzinkę. Jak wspominałem, oprawy graficznej praktycznie nie ma, ale ścieżka dźwiękowa hipnotyzuje elektroniczną muzyką i kosmicznym brzmieniem. Brakuje tu fachowego stylu, jak w Lumines, ale gra na pewno pod tym kątem mocno się wyróżnia. Niestety główny problem MW to pewna powtarzalność. Gdy minie początkowy szok i z łatwością nabija się kolejne pule punktów, zabawa zaczyna nudzić. Dla fanów tetrisa i szaleńczych rozgrywek będzie to dobry wybór. ■■ **Fax**

**7.8/10**

## POWERUP FOREVER

▶ Xbox 360 (XBLA), PS3 (PSN) // Blitz Arcade // 800 MSP

**Lewa gałka odpowiada za ruch, a prawa za strzał. Brzmi znajomo? PowerUp Forever to kolejny klon Geometry Wars, który kopiuje podstawowe rozwiązania tej doskonałej strzelanki, ale i sporo dodaje od siebie.** Rozgrywka nie polega na samym tylko rozwalaniu kolejnych fal wrogów, ale także niszczeniu strażników, których najpierw trzeba wypłoszyć z ukrycia. Zaczynamy więc od rozwałki podstawowych przeciwników i czekamy na pojawienie się sub-bossa. Drań jest szybki i skuteczny, więc trzeba się przy nim ostro nagimnastykować. Po załatwieniu bossa nasz pojazd przejmuje jego wygląd i broń, zmienia się także oprawa graficzna i dźwiękowa poziomu. Na ekranie pojawia się również więcej obcych, a my powtarzamy zadanie na coraz to wyższym poziomie trudności. W zależności od wielkości naszego statku, część mocniejszych wrogów będzie na początku uśpiona (choć widoczna na planszy), a do ataku rzucą się dopiero, gdy urośniemy w siłę. Poza standardowym uzbrojeniem mamy też mocarne specjały i osłony, które należy ręcznie ustawiać na właściwy kierunek.

Po odpaleniu gry pierwsze skojarzenia to naturalnie flOw, ale szybko okazuje się, że oprawa ma swój własny, unikalny styl. Na uwagę na pewno zasługuje też niepokojąca muzyka i świetne efekty dźwiękowe. Gierka wciąga i daje sporą przyjemność, ale to zabawka tylko dla najzręczniejszych dłoni. Jeżeli lubicie wyzwania i ciekawe podejście do tematu, to możecie inwestować. ■■ **Fax**

**7.2/10**

## BANJO-KAZOOIE

▶ Xbox 360 (XBLA) // Rare // 1200 MSP

**Uwielbiam Xbox Live Arcade za przywracanie upadłych gatunków, za dostęp do branży dla małych producentów, za darmowe wersje demonstracyjne, ale coraz mniej lubię tę usługę za powroty starych klasyków.** Jeżeli mam ponownie wydawać pieniądze na starą gierkę, to chcę, żeby była ona tak poprawiona, jak Prince of Persia. Nie chodzi tylko o dodatkowe wieloboki i smaczki graficzne, ale przetworzenie starego pomysłu na miarę współczesnych wymagań. Ubisoft nie tylko zaproponował nowy styl, ale i wprowadził masę udogodnień, których nie było w oryginale. Natomiast Banjo-Kazooie odstrasza starym operatorem kamery, który co krok gubi głównych bohaterów, odrzuca mało czułym sterowaniem i przeraża łączeniem tekstur.

Miło powrócić do skoków, podwójnych skoków, walenia z piąchy i świetnego humoru w tej platformówce 3D, ale Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts pokazał, że w dzisiejszych czasach to niestety za mało. Biegamy, zbieramy i pchamy wesołą fabułę do przodu, ale wydaje mi się, że fani Nintendo oczekiwali tego tytułu na Wii, a nie na XBLA. Ten sprzęt pociągnąłby poprawioną grafikę i (naprawdę bez złośliwości) nikt nie narzekałby na oprawę. Nowe sterowanie i większa baza fanów zapewniłaby tej pozycji gwarantowany sukces, a tak skuszą się pewnie tylko wielcy miłośnicy. Gra jest stosunkowo długa, zabawna i wciągająca oraz przypomina stare, dobre czasy, ale nie przekonuje mnie do wydania aż 1200 MSP. ■■ **Fax**

**6.8/10**

# SUPER STREET FIGHTER II TURBO HD REMIX

## DÓŁ, DÓŁ PRZÓD, PRZÓD + P

txt: GULASH

**X360 | PS3** /XBLA, PSN

- Wydawca: Capcom
- Producent: BackBone
- Liczba graczy: 1-2 (2)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 13 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIOD
DESIGN

**MARCELLUS:** Tylko dla fanów, mamy przecież sporo ślicznych, trójwymiarowych bijatyk – choćby SoulCalibur 4. Ale faktycznie kudosy dla Capcomu, że nie jadą po linii najmniejszego oporu.
7/10

Capcom to firma, która poważnie podchodzi do tematu wydawania gier na XBLA i PSN. Co prawda nie ma większych oporów przed wrzucaniem „staruchów", ale także inwestuje (niewielkie bo niewielkie, ale jednak zawsze jakieś) pieniądze w odświeżanie swoich hitów i klasyków. Tak było z Bionic Commando Rearmed, tak też jest w przypadku Super Street Fighter II Turbo HD Remix.

O samej grze chyba nie trzeba się specjalnie rozpisywać – to ukochana przez hardcore'owców na całym świecie wersja Street Fighter II. Największą nowością, poza możliwością gry online, jest oczywiście podciągnięta do standardów High Definition grafika – postacie i tła zostały narysowane zupełnie od nowa, klatka po klatce, a podziwianie ich w ruchu to sama przyjemność. Puryści mogą włączyć naturalnie oryginalną grafikę, ale różnica jest po prostu kolosalna. Nie spodziewajcie się jednak płynności animacji na miarę Street Fighter III – ekipa BackBone nie grzebała nic a nic w samym systemie (jak to w mordobiciach, klatki animacji ciosów mają ogromne znaczenie), co oznacza, że dostajemy dokładnie tą samą, starą grę, ze wszystkimi jej exploitami. Choć niektóre można powyłączać w specjalnym menu. Jest także tryb treningowy, w którym zapaleńcy spędzą długie godziny ćwicząc kolejne comba. Do wyboru są dwie ścieżki dźwiękowe – oryginalna oraz świeże remiksy kultowych utworów. Nagrano od nowa także wszelkie mówione przez postacie kwestie. Krótko mówiąc: wygląda to i brzmi naprawdę dobrze.

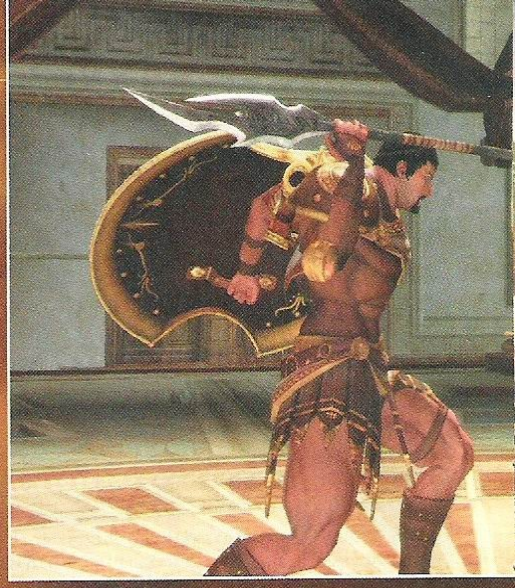
Sieciowy multiplayer działa w miarę dobrze – lag jest minimalny, ale przecież internet u każdego zachowuje się inaczej. Niemniej bezproblemowo da się grać z innymi fachurami z całego świata.

Tradycyjnie problemy sprawia kręcenie hadoukenów i shoryukenów na padzie od Xboxa 360, na PS3 jest z tym znacznie lepiej. Opętani Kenem i Ryu gracze i tak już dawno zainwestowali w arcade sticki specjalnie do tej gry. I właśnie dla nich ona jest – dla hardcore'owców, prawdziwych fanów Street Fightera, chcących pokazać swój skill w sieci. „Nowy" w temacie dostanie kilka razy bęcki w pięć sekund i raczej nie wróci już do gry. Niemniej brawa dla Capcom za ładne odświeżenie kultowego klasyka. ■■

**OCENA** **8.0/10**

➕ ŚLICZNIE ODŚWIEŻONA GRAFIKA I DŹWIĘK, KULTOWY SYSTEM WALKI
➖ RETRO PEŁNĄ GĘBĄ, NIE DLA ŚWIEŻAKÓW W TEMACIE SF

MYŚLISZ, ŻE WYMIATASZ? SPRAWDŹ SIĘ Z INNYMI W SIECI



# RISE OF THE ARGONAUTS

## GDY ZŁOTE RUNO JEST NA WYCIĄGNIĘCIE RĘKI...

txt: qsh

**PS3 | X360**

- Wydawca: Sega
- Producent: Liquid Std.
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone: od 18 lat

GRAFIKA ■■■■■□□□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■□□
MIÓD ■■■■■■■□□□
DESIGN ■■■■■■□□□□

**GULASH:** Szalony pomysł, by taką grę koniecznie wydawać w okresie przedświątecznym. Jest na swój sposób ciekawa i zabawna, ale kuleje, niestety, mechanika. Lubię mitologię, i na pewno w Argonautów dłużej pogram, ale gdybym miał za nich zapłacić, to tylko poniżej stówki – jest sporo bardziej dopracowanych pozycji. 6/10

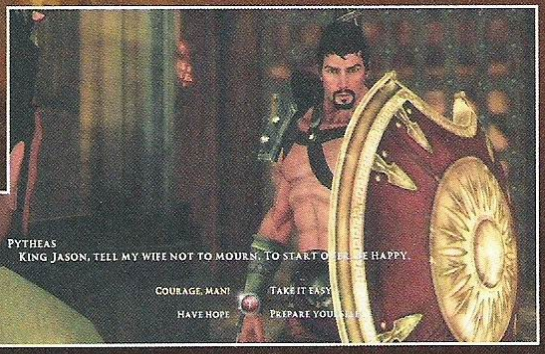
Pamiętam jak kiedyś, bodajże w szóstej klasie podstawówki, odbył się w mojej szkole konkurs wiedzy mitologicznej. Nie chcę się chwalić, tym bardziej, że moja partnerka, z którą chodziłem do tej samej klasy, twierdzi, że wcale tak nie było, ale wygrałem. Jakoś tak dzieje tych kilkunastu bogów z Olimpu bardzo mi przypasowały. No właśnie, to było całkiem dawno temu, pamięć już nie ta. Całe szczęście jest rozwijająca praca w NEOplus, dzięki której dane mi było przypomnieć sobie kilka najważniejszych greckich mitów. Jak to mówią, nie samym Kratosem żyje gracz. Poza tym półki wielu bibliotek uginają się dosłownie pod ciężarem zwojów papirusu zapisanych barwnymi legendami o bogach i herosach. Starczy nie na jedną, a na kilka gier. Żeby było zabawniej, zarówno God of War, jak i Rise of the Argonauts kładą niemały nacisk na scenariusz, kilka elementów ich fabuły jest zbieżnych, część jest pokazana bardziej dosadnie w jednej, a część w drugiej grze.

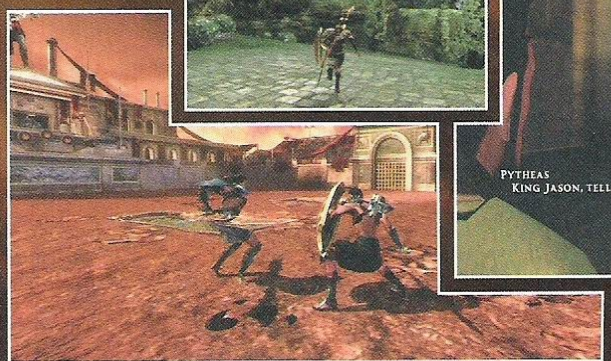
### →| CIĘCIA W ZASADACH

Na wstępie chciałbym oddać szacunek twórcom Rise of the Argonauts. Oddaję. Może ich gra nie jest dziełem najwyżej próby, ale z całą pewnością stara się być oryginalna. Jak widać aż za dobrze po ocenie, nie wszystko jednak zagrało jak trzeba.

RotA to action-RPG, które jednak bardzo mocno stara się wyrwać z jarzma tego gatunku rezygnując z wydawałoby się niezbędnych elementów. Ale od początku.

Przedstawiona historia opowiada losy Jazona, króla Jolkos. Nie jest ona do końca zgodna z przekazami mitologicznymi, ale to nieistotne. Wedle mitów, Jazon wyrusza po złote runo wbrew swemu wujowi Peliasowi, w grze wygląda to zupełnie inaczej. Niedoszła żona Jazona zostaje zamordowana w dniu ich zaślubin przez przedstawiciela klanu Czarnych Języków. Kult ten czci Tytanów i wierzy w to, że dzięki śmierci królowej dane im będzie panowanie nad Grecją. Jazon nie godzi się z losem i poprzysięga, że odnajdzie sposób na przywrócenie ukochanej do świata żywych. Musi więc zebrać niezbędne informacje, pozostawić królestwo pod władzą wuja Peliasa i wyruszyć na łodzi Argo w nieznane. Szybko okazuje się, że aby zdobyć legendarną skórę złotego baranka (runo) musi odnaleźć trzech potomków bogów. W tym celu uda się więc w tajemnicze zakamarki mórz i lądów, napotka dziesiątki zakłopotanych ludzi, pomoże bogom, stawi czoła wielu niebezpieczeństwom, pozna swoje słabe strony i siłę miłości. Gdyby mi ktoś tak ładnie zareklamował tę grę, jak ja Wam teraz, to odpalałbym ją z niemałym nerwem. A tak, spodziewałem się średniego erpega z przeciętną fabułą, brzydką oprawą i zubożałym systemem walki.



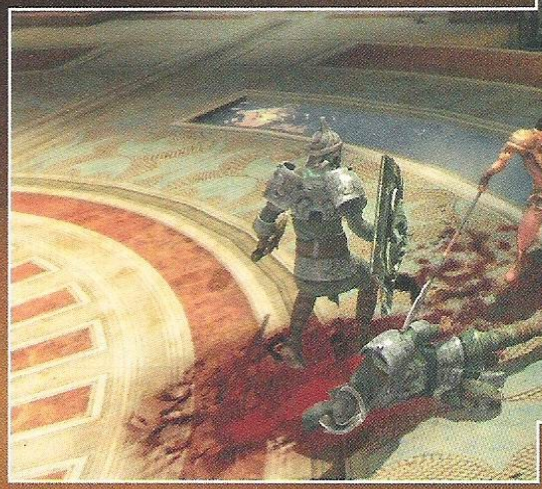



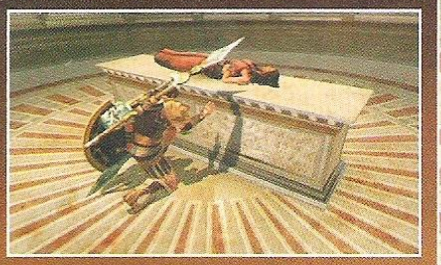
**GRA Z PC ACTION** RotA wykorzystuje silnik Unreal. Niestety, to już wcale nie jest zaleta. Modele postaci są raczej standardowe, gra świateł marna, widoki nie zachwycają. I te zwolnienia animacji. RotA wygląda jak gra za free z pecetowego pisma.

### →| CENTAUR NA RYBACH

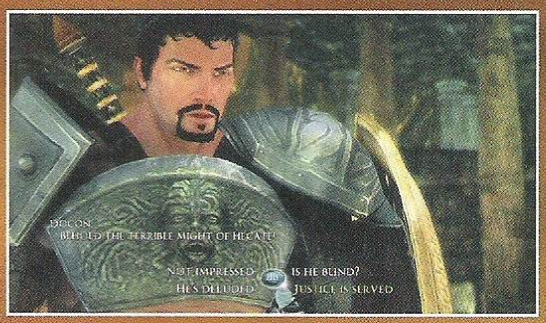
Przyznaję, nie wiem dokładnie, co ta gra ma w sobie takiego, że spędziłem z nią kilka długich wieczorów. Zaczyna się tak ospale i tępo, że dawałem jej po pierwszych trzydziestu minutach jeszcze maksymalnie minut dziesięć, zanim poleci przez okno. Drętwe dialogi, walka oparta na dwóch przyciskach, ekran wyprany ze wskaźników, mapy, czegokolwiek; postacie bez emocji, podróż z celem, ale bez polotu. I w sumie w którymś momencie zauważyłem, że mimo tak fundamentalnych zastrzeżeń, prę do przodu. To dość niezwykle,

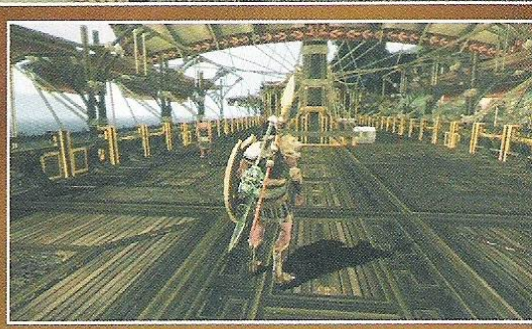
KRWAWA ŁAŹNIA Nie bez powodu gra otrzymała kategorię wiekową „od 18 lat". Mimo tego, że system walki jest prosty, udało się w nim zawrzeć ostre dekapitacje i widowiskowe, pokazywane w zwolnionym tempie rozcinanie nieszczęśników w pół.





ZAŁOGA G Hercules i Satyr to goście, których werbuje się najszybciej. Każdy z nich dysponuje innymi atakami, ten pierwszy dosłownie rozrywa wrogów na kawałki, drugi – czaruje.



ŁAJBA ARGO Na Argo spędza się sporo czasu. Jej kabiny zaludniane są przez kolejne ikony mitologii, m.in. Medeę i Meduzę. Głosu kapitanowi statku użycza Paul Eiding, czyli Roy Campbell z MGS!

bo wydawałoby się, że bez tak podstawowych elementów i przyjemnej prezencji na dokładkę, nie da się grać w coś dłużej, niż kilka chwil.

Kamera znajduje się za plecami Jazona. Prawą gałką da się ustawiać jej kąt w miarę swobodnie, ale często napotykałem wiele dziwnych błędów, które kompletnie zaburzały orientację. Gdy wchodzi się do niektórych pomieszczeń, kamera zostaje w futrynie, a gdy się je opuszcza – wariuje. Zwiedzanie dodatkowo utrudnia fakt, że HUD (wskaźniki na ekranie widoczne podczas gry) w zasadzie nie istnieje. Można co najwyżej włączyć pasek zdrowia, który dodatkowo obrazuje jeszcze tylko aktualnie wybraną broń i to tyle. Najbardziej brakuje mini-mapy, aby podejrzeć jej starszą siostrę (mapę znaczy się) trzeba wcisnąć pauzę, wychylić gałkę i poczekać, by plan terenu się wyświetlił. Problematyczne i na dłuższą metę frustrujące. Po tym, jak Fable 2 prowadziło gracza dosłownie za rączkę, ukazując cały czas świetlny trop prowadzący do kolejnych celów, RotA wraca do stęchłych korzeni. Łapałem się na tym, że mówiłem do siebie: „ścieżka z dziwnym głazem po lewej – tam już byłem". Podsumowując kwestię eksploracji, jest ona żmudna, mozolna, nie stroni od znienawidzonego „backtrackingu", czyli podążania tą samą drogą kilkukrotnie, ale jest też po prostu niezbędna. Gdyby nie ona, Rise of the Argonauts sprowadzałby się do schematu...

**RISE OF THE ARGONAUTS REZYGNUJE Z PUNKTÓW DOŚWIADCZENIA, JAKIE ZNANE SĄ Z INNYCH GIER ACTION-RPG**

### →| ROZMOWA, WALKA, ROZMOWA

Akcja toczy się w następujący sposób: trochę się łazi po pustych, ograniczonych niewidzialnymi ścianami korytarzach, później jest przydługawy dialog z napotkanymi NPC (niegrywalnymi postaciami), trochę walki. I koniec. Przez kilkanaście godziny zabawy nie napotkałem absolutnie żadnego odstępstwa od tego schematu. Mini-gry nie istnieją; to może układanie puzzli, jakieś elementy zręcznościowe? Nie, nic, zero, nul. A mimo to kontynuowałem.

Może to cel, jaki postawił sobie Jazon, może chęć zobaczenia, jak kończy się ta epicka podróż (przynajmniej w świecie gry, bo jak skończyła się „naprawdę" można wyczytać z książek).

Napotkane postacie (modele nieznośnie się powtarzają) borykają się z różnymi problemami. Część jest przyziemna, inne wymagają boskiej interwencji, jeszcze któreś dotyczą spraw duchowych. Podczas rozmowy gracz może wybrać sposób wyrażenia opinii przez Jazona (podobnie jak na przykład w Mass Effect). Tutaj wszystko oparte jest o „przychylność" któremuś z czterech bóstw. W zależności od tonu wypowiedzi i przedstawionego w niej stanowiska, Apollo, Ares, Atena lub Hermes otrzyma w darze dany „uczynek" Jazona. Każda z czynności, czy to wykonanie misji, dialog, czy zabicie odpowiedniej ilości danego rodzaju wrogów zaliczane jest do „uczynków". Bogowie sprzyjają tym, którzy ich czczą; dzięki ich przychylności Jazon uczy się nowych technik, jego ataki stają się mocniejsze, część z nich zaczyna być wspomagana boskimi mocami, statystyki wzrastają.

### →| PRAWA KRAWĘDŹ KRZAKA

Rise of the Argonauts rezygnuje z punktów doświadczenia jakie znane są z innych gier action-RPG. Nie ma zarządzania drużyną, system walki sprowadza się w zasadzie do dwóch przycisków – lekkiego i mocnego ataku, gdzie ten drugi służy do brutalnego kończenia walki. Brakuje skupiania się na jednym przeciwniku, pojedynki z bossami są maksymalnie proste, a wrogowie raczej standardowi. Zaintrygowało mnie jednak coś innego. Możliwe, że chodzi o to, iż dawno nie bawiłem się tym gatunkiem w takiej formie. Drugim powodem, dla którego mimo braków RotA mi się tak spodobało, jest to, że cała ta prostota i bolesne braki nie przekreślają jej jako ciekawej historii z wieloma mądrościami. ■■

OCENA **6.9**/10

+ CIEKAWA HISTORIA, LUDZKIE PROBLEMY, ODWAGA PRODUCENTA
− SPORE BRAKI W PODSTAWOWYCH MECHANIZMACH

INNY PUNKT WIDZENIA NA MITOLOGIĘ.

### BRONIE ARGONAUTY

Autorzy całkowicie zrezygnowali z systemu płatności, waluty w ich Grecji nie ma. Cały ekwipunek Jazon zdobywa po drodze. Pierwszą tarczę, zbroję, włócznię, miecz i buławę dostaje podczas walk w pałacu. Kolejne odnajduje w trakcie podróży. Najczęściej są one podarkami od napotkanych osób. Jeden z mieczy to rodzinna duma, ale skoro używający jej syn zginął w obronie króla, ojciec bohatera prosi, by nosząc go Jazon oddał cześć jego zmarłemu potomkowi. Zbroję strażnika świątyni Ateny oddaje mu Perseusz. W sumie co wyspa, to nowy ekwipunek. W łodzi jest po pięć miejsc na każdą jego część – tyle przedmiotów każdego rodzaju można zdobyć. Każdy element ubrojenie oferuje bonusy. Zwiększa siłę, odporność lub szybkość. Ale i tak brak sklepów nieco doskwiera.

**PROSTA WALKA** System walk nie uwzględnia takich detali, jak rodzaj terenu, czy jego wysokość. Widać, że nie jest to nowa gra, tylko remake i trochę odstaje od obecnych standardów.

# FIRE EMBLEM SHADOW DRAGON

The Archanean heroes hurried to Altea, but they would not go unchallenged.

## DS WKRACZA W NOWY ROK Z KOLEJNYMI REMAKE'AMI

txt: FRANK SPIEGEL

**NINTENDO DS**

- Wydawca: Nintendo
- Producent: Nintendo
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 7 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

**GULASH:** Bez rewelacji, ale gra się z przyjemnością i to praktyczne nie wysilając szarych komórek. Nie polecam tym, którym nie podpasował klimat Advance Wars. 6/10

Tak się jakoś złożyło, że na początek roku przygotowano remake'i dwóch bardzo dobrych gier jRPG, które nigdy oficjalnie nie dotarły do Europy. W tym miesiącu mam przyjemność recenzować Fire Emblem: Shadow Dragon, w kolejnym NEO+ przyjrzę się, czy przenosiny na DSa nie pozbawiły magii jednej z najgłośniejszych gier Square – Chrono Triggera.

Fabuła FE nie jest specjalnie wybitna, ale przyciąga do gry na tyle, żeby z ochotą zmierzyć się z dwudziestoma pięcioma misjami. Głównym bohaterem jest książę Marth, syn władcy krainy Akaneia, którą napadła armia imperium Dolua dowodzona przez tytułowego cienistego smoka, Medeusa. Książe Marth przez lata ukrywał się, szkolił w sztuce wojennej i po cichu przygotowywał na nadejście dnia, w którym stanie do walki o odzyskanie należnego mu tronu.

### →! NA POHYBEL SKURCZYBYKOM

Gra jest taktycznym RPG przypominającym Advance Wars. Walka prowadzona jest systemie turowym, a jednostki poruszają się po mapie podzielonej na kwadraty. Można dowodzić nimi za pomocą stylusa, ale zdecydowanie wygodniej obsługuje się grę przyciskami i krzyżakiem.

Przed rozpoczęciem misji można zmienić klasę jednostek. Do wyboru są między innymi: paladyni, wojownicy, magowie, uzdrowiciele, łucznicy czy jeźdźcy pegazów. Dobór odpowiednich klas ma kluczowe znaczenie. Zgodnie z klasycznym schematem pewien typ jednostek jest idealny do walki z konkretnym oponentem, natomiast kompletnie nie potrafi poradzić sobie w starciu z innym. Na przykład łucznicy nie zrobią szczególnie wielkiej krzywdy ciężkozbrojnej piechocie, ale za to mocno przerzedzą szeregi magów. Trzeba poznać mocne i słabe strony każdej klasy, a także zależności między nimi, żeby wiedzieć kogo atakować, by nie popełnić fatalnego w skutkach błędu. Wojownicy wyposażeni są w klasyczny oręż fantasy – miecze, lance, łuki, magiczne laski. Każda broń ma określoną żywotność, którą można podejrzeć w menu. Oznacza to, że można nią zaatakować ograniczoną ilość razy, poczym ulegnie zniszczeniu. Jednostki zdobywają doświadczenie po każdym ataku, a za pokonanie przeciwnika otrzymują bonusa. Po zebraniu stu punktów doświadczenia awansują na wyższy poziom i automatycznie poprawiają się ich statystyki. Wojakowi zwiększa się siła i żywotność, mag staje się bardziej odporny na czary.

### →! PROSTOTA NIE JEST ZŁA

Jeśli chodzi o oprawę AV, muzycznie jest bez rewelacji, ale też nie na tyle dramatycznie, by całkowicie wyciszyć dźwięk. Natomiast graficznie gra prezentuje się przyzwoicie, jednak nie ma się czym specjalnie zachwycać. Ikony symbolizujące jednostki to proste sprite'y. Spełniają swoją funkcję – nie trzeba domyślać się, kto jest magiem, a kto łucznikiem. Na pewno mogłyby wyglądać lepiej, ale powiedzmy, że grafika nie jest najważniejszym elementem Fire Emblem.

Każdą misję poprzedza krótka wstawka historyczna ze świata Fire Emblem, która pozwala bardziej wczuć się w klimat przed rozpoczęciem bitwy. W jej trakcie na górnym ekranie konsoli wyświetlona jest mapa z zaznaczonymi jednostkami gracza oraz wojskiem wroga. W przejrzystej formie podane są również statystyki aktywnej w danym momencie jednostki. Można na nim znaleźć także przydatne wskazówki dotyczące rozgrywki. Do swobodnego przełączania się między tymi informacjami służy przycisk R. Jedynie podczas starcia wyświetla się animacja 3D pokazująca walczących. Nic specjalnego, ale w niczym też nie przeszkadza.

Ciekawostką jest, że za wygląd postaci odpowiada Masamune Shirow, twórca kultowej mangi „Ghost in the Shell".

### →! PO BITWIE

Fire Emblem: Shadow Dragon to kawałek dobrego turowo-taktycznego erpega. Nie będzie długo pamiętany przez graczy, ale warto go sprawdzić. Zapewnia dobrą zabawę i sporo główkowania przez kilkanaście godzin. Ocenę podbija tryb multiplayer z możliwością gry w sieci (ciekawe, czy uda Wam się znaleźć chętnych do zabawy). Dwóch graczy może zmierzyć się w bezpośrednim starciu lub spróbować zdobyć/obronić twierdzę. Przygotowano internetowy sklep, w którym można dokupić nowe bronie za zdobyte podczas zabawy wirtualne pieniądze. Za każdym razem oferuje inne dobra, warto przyczaić się na mocniejsze bronie i zbroje.

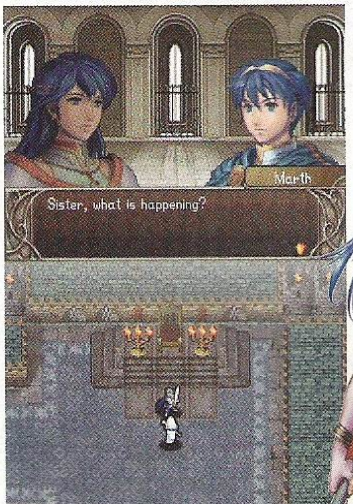
Jeśli zaliczyliście już Final Fantasy Tactics: A2, Disgaea DS i obie części Advance Wars, i nadal czujecie niedosyt, z czystym sumieniem mogę Wam polecić Fire Emblem. W przeciwnym wypadku najpierw sprawdźcie tamte gry, a dopiero później zainteresujcie się Shadow Dragon. ■■

**OCENA 6.7/10**

➕ CIEKAWA FABUŁA, PRZYJEMNY SYSTEM ROZGRYWKI, ALE...
➖ ... ZBYT PROSTY. PRZECIĘTNA GRAFIKA I MUZYKA

**SOLIDNY TAKTYCZNY RPG**

**KONNICA > ATAK > ŁUCZNIK** Doskonale znany wszystkim fanom strategii Nintendo (choćby Advance Wars) system sprawdza się i tutaj.




**PUSTO JAKOŚ** Grafika nieco odstaje od najładniejszych gier 2D na NDS, ale w końcu to erpegowa strategia.

### Duch w ogniu

Shadow Dragon to remake pierwszego Fire Emblem, który zadebiutował osiemnaście lat temu na NESa. Gra nigdy nie opuściła granic Kraju Kwitnącej Wiśni. Ponownie wydana została w 1994 na SNESa z podtytułem Mystery of the Emblem, a w 2006 trafiła do posiadaczy Wii (niestety, ponownie tylko w Japonii) poprzez Virtual Console. Na Stary Kontynent zawitała w postaci gry na DSa, kiedy wreszcie osiągnęła pełnoletniość. A skoro już jesteśmy przy liczbach, należy wspomnieć, że jest to siedemnasta część serii (!) i w ciągu tygodnia w samej tylko Japonii sprzedała się w liczbie 260 tysięcy egzemplarzy. Nieźle.

BITEWNY KRAJOBRAZ Krew Orków splamiła tego popołudnia pługawą teksturę podłoża sążnistymi strumieniami pikseli. Imperator był tak zadowolony z rezultatu bitwy, że okazał łaskę nadwornym grafikom.

# WARHAMMER BATTLE MARCH

txt: DrMax

XBOX 360

- Wydawca: NamcoBandai
- Producent: Black Hole
- Liczba graczy: 1 (4)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 18 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MARCELLUS: Za dużo w przypadku Battle March „gdyby". Gdyby wygodniejsze i bardzie intuicyjne było sterowanie, gdyby gra była tak ładna, jak na pececie, gdyby nie chrupała i rzęziła, gdyby... Gdyby to wszystko wypaliło, warto byłoby ją kupić i pograć, ale niestety – w tej formie nadaje się ona tylko dla ultrasów Starego Świata Warhammera lub takich, co nie przepuszczą żadnej strategii. A tych, jak wiadomo, raczej nie spotyka się przed konsolami, bo te nadal mają im niewiele do zaoferowania. 5/10

## SIERŻANT OBUDZIŁ SIĘ TEGO DNIA W WYJĄTKOWO PASKUDNYM NASTROJU...

Miał wrażenie że coś niedobrego wisi w powietrzu, niczym końska kupa mająca wpaść mu do porannej owsianki. Mamrocząc pod nosem wdział zbroję i udał się budzić swych dzielnych wojaków...

Ruszać się ścierwa! Dupy z prycz, to nie są ćwiczenia! Nie jesteście już w domciu, uczepieni mamusinej kiecy – służycie teraz w armii Imperatora, a to znaczy że wasze dupska należą do mnie! A to co? Nuż, do krocset, co za bałwan zaplątał się w onuce? Niechże ktoś pomoże temu pomiotowi zanim skróci się o głowę własnym mieczem. Aaa, to ty! Słuchaj no, ciamajdo, dwa lata temu miał zaszczyt służyć pode mną twój starszy brat i może nie był najlepszym wojakiem w jednostce, ale wstydu też mi nie przyniósł. Na bogów, co ty wyrabiasz z tym helmem? Czemu przyszło mi dowodzić taką bandą skończonych kretynów?

### →I SZLACHECTWO ZOBOWIĄZUJE

Być może nie wszyscy zainteresowani zdają sobie sprawę, że Battle March jest konwersją dwuletniej PC-towej strategii Mark of Chaos, wzbogaconą o tytułowy dodatek. Piętno Chaosu było grą całkiem udaną, choć specyficzną i niepozbawioną błędów – czasami dość upierdliwych. Pokrótce – mamy do czynienia ze strategią czasu rzeczywistego, która zamiast papugować klasyczny schemat „zbierz surowce – zbuduj bazę – trenuj jednostki" skupia się stricte na sferze bitewnej. Zamiast niańczenia pojedynczych jednostek, podkomendnych pogrupowano w oddziały, łatwo rozpoznawalne dzięki symbolizującym je chorągwiom. Dodać należy, że słowo „strategia" w przypadku tej akurat gry jest jak najbardziej uzasadnione – tutaj szyk w jakim ustawiona jest armia, a także kierunek, w którym zwrócony jest dany oddział, mają kardynalne znaczenie dla wyniku starcia. Gra nie jest też łatwa, a bywa wręcz upierdliwa, z racji tego, iż każda misja stanowi niewiadomą pod względem liczby, typów i miejsca pojawienia się wrogich jednostek. Niby tak ciekawiej, ale w praktyce zbyt często sprowadza się do podchodzenia do misji po kilkanaście razy, metodą prób i błędów. Tym niemniej, weterani gatunku nie powinni mieć większych problemów z ukończeniem trzech całkiem długich kampanii. No dobrze, to tyle jeśli chodzi o PieCowy pierwowzór. Jak zatem wypada Wojenny Młotek przekuty na potrzeby graczy konsolowych?

### →I WAAAAAAAA... AGH?

Pierwsze odpalenie Warhammer: Battle March na X360 stanowi niemały szok i to nie z gatunku tych przyjemnych. Panowie i panie, co się stało z tą grafiką!? Gdzie się podziała ta ładna, szczegółowa oprawa, którą pamiętam z wersji PC? Przecież to momentami przypomina gry na pierwszą PlayStation! Nie żartuję, jest naprawdę źle – teren to szarobura, rozpikselowana sieczka, oddziały to zbieraniny kanciastych bohomazów. Do tego jeszcze ta paskudna „mgła wojny", przypominająca znany ze starych gier 3D patent na odciążenie procesora konsoli.

No dobrze, ale skoro już szpetna, to może chociaż serce ma złote? Może, szkoda tylko, że przy okazji także rączki połamane. Być może rozpuścił mnie przemyślany i wygodny interfejs recenzowanego w zeszłym miesiącu EndWar, ale nie zmienia to faktu, że sterowanie w Battle March jest po prostu katastrofą. Zamiast sprawdzonego w bojach rozwijanego menu, autorzy ze znanych tylko sobie powodów postanowili rozłożyć komendy na kilkanaście niespecjalnie intuicyjnych kombinacji przycisków, triggerów, bumperów i kierunków na D-padzie. Co prawda można się po pewnym czasie do tego burdelu przyzwyczaić, ale cóż z tego, skoro nadal gra się po prostu kulawo.

Doprawdy, nie wiem co jeszcze autorzy mogliby zrobić, żeby skopać tę konwersję, ale wygląda na to, że starali się jak tylko mogli. Przypuszczam, że na podmienienie nastrojowej ścieżki dźwiękowej Jeremy'ego Soule'a na składankę pieśni biesiadnych na drumlę i akordeon, zwyczajnie nie starczyło już czasu przed premierą. Karygodne niedopatrzenie – przez to bowiem muzyka zdecydowanie odstaje od reszty (na plus) i sprawia, że rozgrywka momentami nie jest męczarnią dla wszystkich zmysłów, a takie – jak mniemam – było zamierzenie autorów.

### →I KULĄ W PRZYŁBICĘ

Nie bardzo wiem na co liczyli twórcy i wydawca tej skandalicznie skaszanionej konwersji. Co prawda konkurencja wśród RTS-ów na konsolach nie jest przesadnie duża, ale w ciągu ostatnich paru miesięcy ukazało się kilka udanych tytułów, jak choćby wspomniany już EndWar, Red Alert 3... Nawet przeciętny Universe at War zostawia Battle March w tyle, i to o lata świetlne. Biorąc pod uwagę, że dużo bardziej udany PC-towy oryginał dostępny jest już od dawna w tanim jak barszcz wydaniu budżetowym, wyrzucanie kilkukrotnie większej kasy na jego brzydszą i mniej grywalną wersję byłoby posunięciem – delikatnie mówiąc – niefrasobliwym.

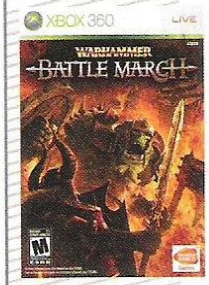
Dlatego też, z czystym sumieniem i serdecznym, a dobrotliwym uśmiechem, odradzam zakup tej gry nawet największym fanatykom starego Warhammera. Gdzieś tam, pod zwałami paskudnej grafiki i dobijającego interfejsu kryje się wcale niezła strategia, ale nie dokopie się do niej nawet najbardziej cierpliwy i oddany sługa Imperatora. ■■

OCENA 4.5/10

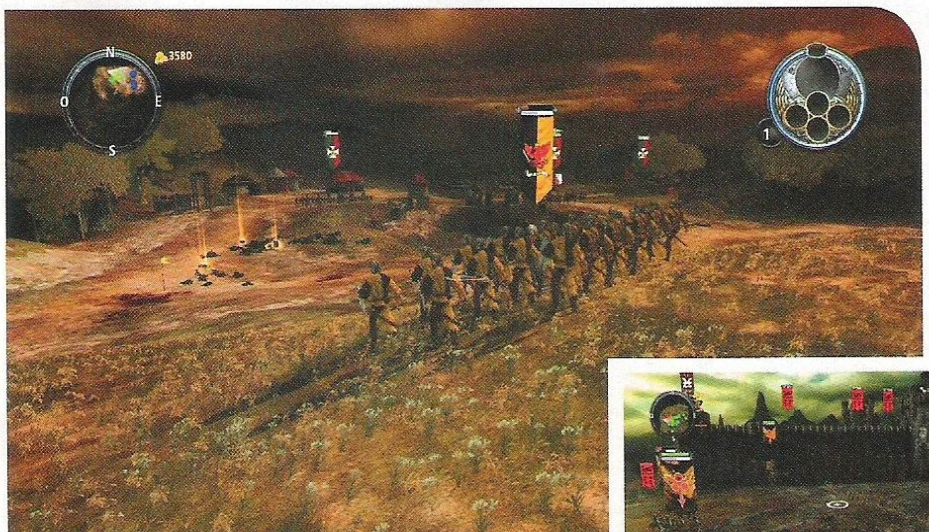
✚ ZACNA LICENCJA, MUZYKA, ZAŁOŻENIA ROZGRYWKI
➖ PRZEDPOTOPOWA GRAFIKA, TOPORNE STEROWANIE

CZARNA OWCA GARNIZONU

### Tradycje rodzinne




Battle March jest bezpośrednią ideową kontynuacją poprzednich gier taktycznych osadzonych w starym świecie Warhammera. Tytułami, po których śladach stąpa, są – kolejno – wydany w 1995 roku na PC, a rok później na PSX, Shadow of the Horned Rat oraz Dark Omen (ponownie PC i PSX – 1998). Podstawowy schemat rozgrywki nie zmienił się zasadniczo od samego początku serii, ale też nie doczekał wielu naśladowców – co może dziwić, bo zaprezentowane w niej połączenie strategii w czasie rzeczywistym (ale pozbawionej większości sztampowych elementów gatunku) z elementami RPG spotkało się z uznaniem wielu recenzentów i graczy. I to nie tylko tych mających na półeczce własnoręcznie wymalowaną armię Chaosu, a w kącie pokoju ołtarzyk ku czci Khorne'a. Niewątpliwie Battle March jest jednak najsłabszym ogniwem tej zasłużonej serii. Aż dziwne, że firma tak dbająca o swe licencje, jak Games Workshop, pozwoliła sobie na taką wtopę.



BRZYDACTWO Nie zawierzajcie zbytnio podpompowanym przez producenta screenom – ta gra jest naprawdę szpetna i wygląda właśnie tak, jak na złapanych shotach.

# SHIN MEGAMI TENSEI PERSONA 4

## TO BYŁO SPOKOJNE MIASTECZKO... PÓKI NIE ZNALEZIONO ZWŁOK

txt: KAXI

**PLAYSTATION 2**

- Wydawca: Atlus
- Producent: Atlus
- Liczba graczy: 1
- Premiera: wiosna 2009
- Dozwolone od: 18 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

**MIELU:** Atlus dobrze wykombinował, żeby zaatakować z Persona 4 właśnie teraz, gdy już bardzo mało gier ukazuje się na PS2, a cena mocniejszych konsol w końcu zachęca do ich zakupu. Każdy, kto zaliczył najważniejsze (i nie tylko) tytuły z biblioteki konsoli Sony, i nie ma jeszcze ochoty schować sprzętu do szafy, niewątpliwie zainteresuje się grą, która zgarnia oceny pomiędzy 8 a 10. W ten sposób ludzie w końcu dowiedzą się, czym jest Persona i może staną się jej wyznawcami (takimi, jak Kaxi). Atlus próbuje wychować sobie nowych fanów zanim odważnie zaatakuje X360 i PS3. A jeśli chodzi o ocenę gry, to nie muszę się rozpisywać. 9/10

Tymi słowami mogłaby się rozpoczynać powieść kryminalna, w tym wypadku dotyczą one jednak czwartej już części serii Persona. I choć nie jest to książka, to porównanie do kryminału nie jest całkowicie chybione. Trochę ponad rok temu zachwycałem się Personą 3, która zabierała gracza do japońskiej metropolii i opowiadała historię z pogranicza horroru i sci-fi. Czwórka przenosi akcję na wieś, do niewielkiego miasteczka Inaba, gdzie każde wydarzenie nabiera rozmiarów sensacji. Nie dziwi więc, że zmasakrowane ciało wiszące na słupie energetycznym wywraca życie mieszkańców do góry nogami. W tym głównego bohatera, który przyjechał na wieś do wujka, detektywa w miejscowej policji. Wkrótce potem ma miejsce następny mord, a smaczku całej intrydze dodaje fakt, że ofiary giną zawsze, gdy miasteczko nawiedza gęsta mgła. Po raz kolejny miejska legenda okazuje się być prawdziwa.

### →I SAMO ŻYCIE

W ciągu pierwszych godzin zabawy wychodzi na jaw, że ktoś wysyła ofiary do alternatywnego świata, znajdującego się po drugie stronie ekranu telewizyjnego. Tam spotykają personifikację swoich ukrytych pragnień, niewypowiedzianych pretensji, podświadomych kompleksów i giną, jeśli nie zaakceptują tego ucieleśnienia ciemniejszej strony swojej natury. Główny bohater, wraz z grupą przyjaciół, ma jednak zdolność przenikania do tamtej rzeczywistości i to on postanawia powstrzymać kolejne morderstwa i odkryć, kto za tym wszystkim stoi.

Atlus nie zawiódł i także tym razem dostarczył skomplikowaną i – co ważniejsze – bardzo poważną fabułę (nie licząc obowiązkowej dawki japońszczyzny), przynajmniej w porównaniu z tym, czym karmi nas choćby Square-Enix. Pod płaszczykiem nieco naciąganej historii o innym świecie, do którego da się dotrzeć dosłownie wchodząc do telewizora, kryje się opowieść o ludzkiej naturze. Pokazuje ona, że na naszą tożsamość składają się zalety i wady, i najpierw trzeba te drugie zaakceptować, by spróbować stać się lepszym. Ale Persona jest najmocniejsza fabularnie nie w głównym wątku, choć niczego nie mogę mu zarzucić, ale w tych wszystkich pobocznych historiach dotyczących poszczególnych mieszkańców Inaby.

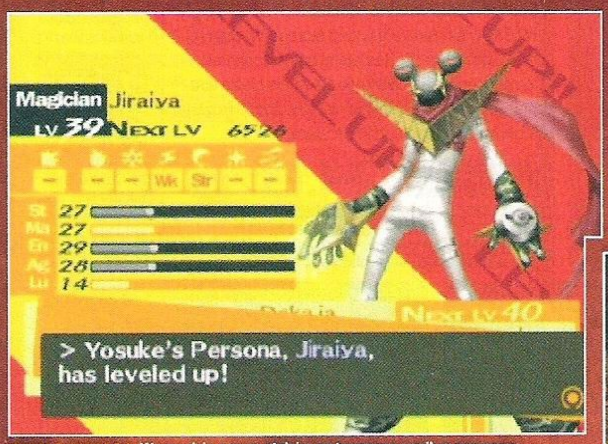
Znajdziecie tu zapracowanego wdowca, który nie poświęca córce wystarczająco dużo czasu i nagminnie łamie obietnice, pomimo tego, że ją bardzo kocha. Spotkacie dziewczynę z bogatej rodziny, traktującą wszystkich dokoła jak śmieci nie dlatego, że czuje się lepsza, lecz dlatego, że w jej obecności ludzie zachowują się, jakby byli gorsi. Nawet staruszka na ulicy opowie Wam o tym, jak rodzina z powodu jej wieku zabrania jej samej wychodzić na spacery. Jedni powiedzą, że to truizmy, inni że życiowe, realne problemy. W każdym razie tworzy to niesamowity, autentyczny świat. Seria zawsze była znana z łamania tabu, więc nie zdziwcie się, że dotyka także takich problemów, jak wykluczenia społeczne, homoseksualizm, alkoholizm czy wypieranie małych sklepów przez wielkie centra handlowe.

### →I MNÓSTWO NA GŁOWIE

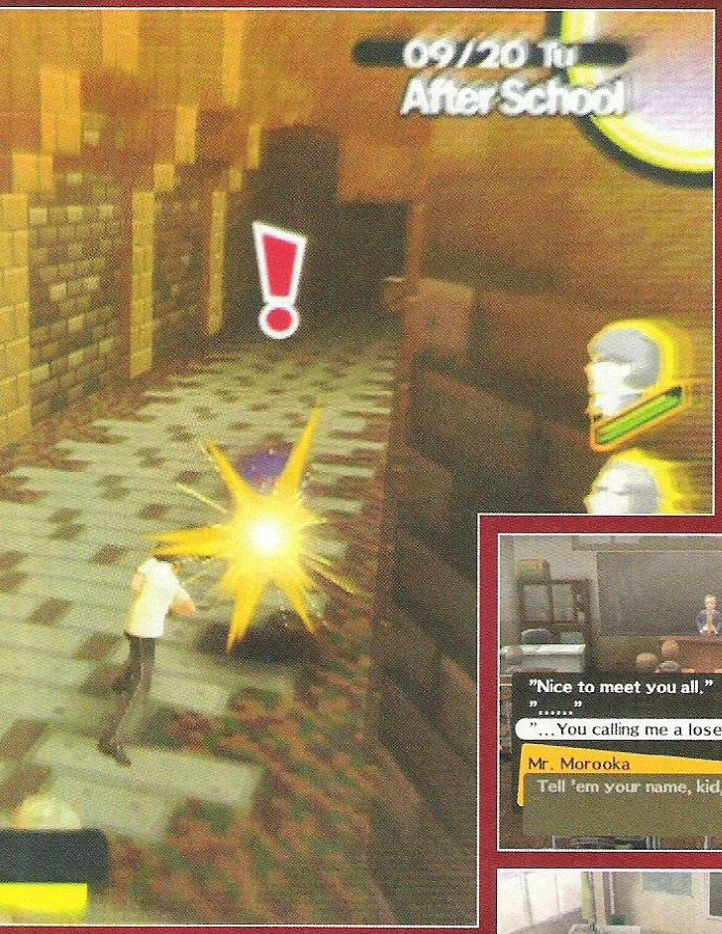
Podstawowe reguły zabawy nie uległy większym zmianom i generalnie wciąż można podzielić ją na dwie części. Pierwsza to wypady do alternatywnej rzeczywistości, gdzie grasują śmiercionośne Cienie, godne naturalnie tylko eksterminacji. Nie licząc kuferków z ekwipunkiem, w sumie wszystko sprowadza się do walki, levelowania postaci i w końcu zmierzenia się z bossem. Druga twarz Persony to życie towarzyskie. Główny bohater, jak i jego przyjaciele, uczęszcza do szkoły, pisze sprawdziany, chodzi na zakupy, spędza czas z rodziną, zawiązuje przyjaźnie i podrywa dziewczyny. Jest to interesujące samo w sobie, a co więcej przynosi korzyści także w ofensywnej części rozgrywki.

W każdej z pór dnia (poranek, południe, popołudnie i wieczór), można zdecydować się na jedno z wielu zajęć. Może to być wyjście na miasto, pójście na zajęcia sportowe, artystyczne albo chwila nauki w bibliotece. Większość z tych zajęć skutkuje wzrostem jednej z pięciu statystyk socjalnych, jakie opisują protagonistę, a które po osiągnięciu odpowiedniego poziomu odblokowują dodatkowe linie dialogowe czy otwierają na nowe znajomości. Bez ponadprzeciętnej odwagi nie zaprosicie dziewczyny na randkę ani nie odpyskniecie nauczycielowi na lekcji.

Trzeba przyznać, że P4 znacząco wzbogaca ofertę zajęć wypełniających wolny czas. Nowością są na przykład książki, które można czytać wieczorami



**Z MAŁĄ POMOCĄ** Wprawdzie nazwy ataków są tworzone według pewnego logicznego schematu, ale z otwartymi rękoma przywitałem wszechobecnego Helpa, który w dowolnym momencie przypomni, na czym dana komenda polega.



JAK ONI WYMIATAJĄ Potyczki zdecydowanie zyskały na dynamice i potrafią cieszyć oczy, szczególnie kiedy wejdziecie w posiadanie potężnych Person. Przy okazji są także stylizowane na telewizyjny show. Wokół walczących widać ramę kineskopu, a konsola symuluje zakłócenia obrazu, gdy energia spada do niebezpiecznego poziomu.

na kanapie. Największą innowacją jest jednak możliwość podjęcia pracy. Wymaga ona wprawdzie statystyk na określonym poziomie, ale poza ich dalszym rozwojem przynosi także stały dochód. Szkoda tylko, że wyleciało obecne w P3: FES przebieranie bohatera. Gdyby postacie NPC postrzegały bohatera zależnie od stylu, w jakim się ubiera, dodałoby to grze jeszcze szczyptę realizmu.

### →| NO TIME TOLOUSE

P4 nakłada na gracza pewną odpowiedzialność i nie może się on zatracić w tych wszystkich przyjemność. Trzeba w końcu rozwiązać zagadkę i uratować nieszczęśników uwięzionych po tamtej stronie. Jak wspomniałem, ludzie giną zawsze, gdy Inabę nawiedza gęsta mgła. Dlatego też gracz musi być na bieżąco z prognozą pogody. Jeśli nie zdąży przed mgłą – game over. Dobre zarządzanie czasem i sumienne levelowanie postaci to podstawa, by nie obudzić się z ręką w przysłowiowym nocnym naczyniu.

Co do samej walki, to tutaj również powitaliśmy kilka ciekawych nowinek. Podstawowa, o największym wpływie na zabawę, to długo oczekiwana możliwość sterowania wszystkimi członkami drużyny. Wciąż do dyspozycji jest szereg różnych strategii dla kompanów, ale nie ma to jak pełna kontrola. Ma to spore znaczenie zwłaszcza w starciach z bossami, kiedy jedna zmarnowana tura może kosztować życie. Zmieniła się też budowa labiryntów. Są krótsze, ale nieco bardziej skomplikowane i z niezwykle rzadko rozmieszczonymi punktami zapisu stanu gry. Nie mam nic przeciwko wyzwaniom, ale szlag mnie trafiał, kiedy po godzinie włóczenia się po korytarzach ginąłem w zwykłej walce, tuż przed tym, jak właśnie miałem powrócić do save'a.

A skoro już uderzyłem w nieprzyjemnie tony, to nieco zawiodło mnie zredukowanie ataków fizycznych do jednego typu. Trochę zubaża system walki.

Z drugiej strony wprowadzono mnóstwo innych detali, które z kolei go wzbogacają. Teraz można rozwijać relacje z każdym członkiem ekipy z osobna i znajdują one odzwierciedlenie w trakcie starć, przykładowo przyjaciel może zasłonić bohatera przed śmiertelnym ciosem własną piersią!

Także zdobywanie nowego ekwipunku rozwiązano ciekawie, nie pojawia się on po prostu w sklepie – materiały zebrane po przeciwnikach zanosi się do kowala, a gdy ten ma ich dostateczną ilość, wykuwa nowy oręż, który dopiero wtedy można nabyć. To zdaje się bardziej logiczne niż dostawy nowego sprzętu akurat po pokonaniu kolejnego bossa. Przy okazji, wraz ze zamianą metropolii na małe miasteczko, zmienił się także dobór przedmiotów. Wyrzutnie rakiet i mini-guny zostały zastąpione przez tradycyjną japońską broń białą.

**PERSONA 4 TO NAJLEPSZY JAPOŃSKI ERPEG, JAKI UKAZAŁ SIĘ NA WSZYSTKICH PLATFORMACH OD CZASU... PERSONY 3**

### →| WYGLĄDA JAK PRZEZ OKNO

W kwestii oprawy nie należało się spodziewać rewolucyjnych zmian. W sumie – jakichkolwiek zmian. Jedyna różnica, jaką zauważyłem, to bardziej zróżnicowane miejscówki – raz odwiedzimy na przykład zamek, kiedy indziej ogromną saunę. Nie są to już kolorowe, pozbawione cech szczególnych labirynty z Tartarusa. Większość pięter wciąż jest generowana losowo, ale mimo wszystko milej się biega, gdy wokoło widać stoły, zasłony czy inne zwykłe przedmioty, a nie tylko gołe ściany. Nie mogę być tego na sto procent pewien, ale zdaje się również, że względem poprzedniej części więcej kwestii zostało nagranych przez lektorów, kosztem krótszych wstawek anime. Z pewnością jednak klimat trochę odszedł od psychodeli z P3. Zniknęły między innymi Evokery, czyli pistolety, którymi należało strzelić sobie w głowę, by przywołać Personę. Więcej za to tutaj nawiązań do szeroko pojętej erotyki. Dość powiedzieć, że jeden z labiryntów to nocny klub, tudzież dom uciech. Wydaje się, że scenarzyści z Atlus naczytali się sporo o Freudzie.

Stawiam sprawę jasno. Persona 4 to najlepszy role-play, jaki ukazał się na wszystkich platformach od czasu... Persony 3. I do momentu premiery Dragon Quest IX nie widzę żadnej, choćby potencjalnej, konkurencji. Wprawdzie zmiany względem „trójki" są w dużej mierze kosmetyczne, ale i tak gra ma w sobie tyle magii, że nie będziecie w stanie się jej oprzeć. Jeśli macie choć cień sympatii dla gatunku, odstawcie na moment current-geny, odkurzcie wysłużoną peesdwójkę i zatopcie się na kilkadziesiąt godzin w gęstej atmosferze Inaby. ■■

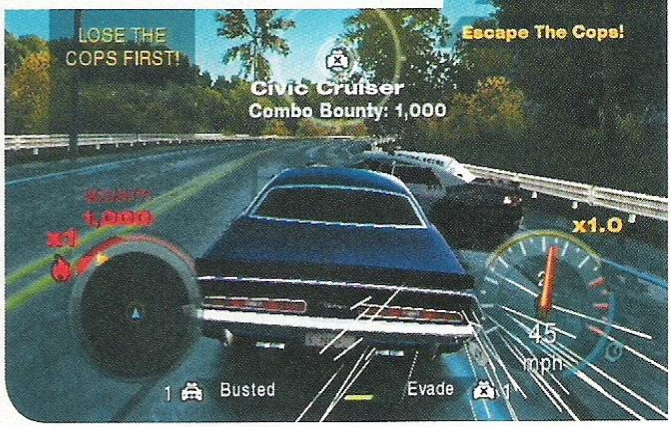
**OCENA** 9.1/10

+ SYSTEM WALKI, FABUŁA, ZAWIĄZYWANIE PRZYJAŹNI, MUZYKA, KLIMAT...
− BRAK NAPRAWDĘ REWOLUCYJNYCH ZMIAN

INNE JRPGI MOGĄ SIĘ SCHOWAĆ I ZAPŁAKAĆ

**DROBNE USTERKI**

Na początku miałem trudności z przystosowaniem się do nowej, umieszczonej nieco niżej kamery. Jej położenie sprawia, że trudniej jest trafić wroga i rozpocząć walkę z przewagą. Ta ostatnia w teorii jest przyznawana, gdy gracz zajdzie przeciwnika od tyłu, ale w praktyce zdarzało mi się ją otrzymać w najrozmaitszych sytuacjach, kiedy wcale się tego nie spodziewałem. Trochę przeszkadzał mi też fakt, że kamera jest całkowicie manualna i bez ingerencji gracza nie drgnie nawet na milimetr, a czasem byłoby to wielce pożądane. Nie są to jednak problemy, do których nie dałoby się przywyknąć po godzinie czy dwóch eksploracji. Osoby, które nie grały w trójkę, pewnie nawet tego nie zauważą.




PS2 Zgubić gliniarzy? No problemo... A nie, jednak problemo. Na PS2 kolizje są beznadziejne, a droga ciągle się dorysowuje, więc nie bardzo wiadomo którędy uciekać przed policją. Grania w Undercovera na PS2 nie będę miło wspominał.

# NEED FOR SPEED UNDERCOVER

txt: MARCELLUS

PS2 | PSP | NDS

- Wydawca: EA
- Producent: Black Box
- Liczba graczy: 1-2
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: Mówią, że na bezrybiu i rak ryba... Zaraz, na jakim bezrybiu? Mało jest dobrych, zręcznościowych wyścigów w dziesięcioletniej historii PS2? Z pewnością coś wybierzecie. Chyba, że już ograliście Midnight Cluby, Undergroundy, itp. Wtedy rzeczywiście nie ma wyboru – trzeba kupić nextgena. Jeśli tak mają wyglądać nowe gry na PS2, to można już sobie darować ich produkcję, oszczędzimy wszyscy czas: developerzy na ich robieniu, my na pisaniu, Wy – na czytaniu. I zajmiemy się lepszymi grami. 5/10

## IM JESTEŚ WIĘKSZY, TYM MOCNIEJ UPADASZ

Wszystko jest już jasne – Undercover to bez wątpienia najgorsza część w całej długiej historii tej zasłużonej dla wirtualnej motoryzacji serii. I to najgorsza bez względu na platformę, na jakiej się ukazała. W przeciwieństwie do Jamesa Bonda, nie wypadła niestety lepiej na PlayStation 2. W zasadzie nie miała prawa, ale szanse były, choć, parafrazując Dona Kinga z wypowiedzi o szansach Tomasza Adamka w walce z Stevem Cunninghamem – „Undercover na PS2 ma dwie szanse na sukces: nikłą i żadną. Nikła właśnie opuściła Vancouver".

### →| UNDERCOVER?

Wolę Underground. Kryzys w serii NFS narasta od dłuższego czasu – a dokładnie, od kiedy seria wróciła na szczyt sprzedaży i przed jej twórcami postawiono karkołomne zadanie dalszego jej ulepszenia. Czyli od czasów świetnego Underground 2. Próbowano już chyba wszystkich znanych ludzkości sztuczek – zmieniano charakter rozgrywki (od nielegala, przez full pro, aż do nielegala pod płaszczykiem), pory doby, w jakich odbywało się ściganie, dodawano i odejmowano rozmaite elementy (otwarte miasto vs. zamknięte trasy wyścigowe, teraz dziwny miks obu), aż wreszcie gra zmieniła się w koszmarnego mutanta, którego cechy szczególne przykryły dziwnie powykręcanych narośla. Ni to Burnout (near missy i inne bajerki), ni to Driver (ganianie z policją), ni to Forza (tory wyścigowe w Pro Street), ni to Midnight Club (wiadomo)... Ciężko się połapać. Nic więc dziwnego, że recenzenci zaczęli mieć jej nieco dość (choć kolejne części nadal całkiem nieźle się sprzedają). A już najgorsze, co może być, to gra bez jakiejkolwiek tożsamości. NFS: Undercover.

Każdą z wymienionych gier można jakoś krótko określić. Burnout – „dzwony!"; Driver – „trudne misje i upierdliwi gliniarze"; Midnight Club – „miejskie ściganie". Undercovera nie da się tak łatwo i zgrabnie określić; chciano zawrzeć w niej niemal wszystko (albo jeszcze więcej), a wyszło wielkie nic. I po co było kombinować? Czy gracze naprawdę obraziliby się za Underground 3? Albo za kolejne Hot Pursuit lub Most Wanted 2? Próba zrobienia racera wszystkich racerów się nie powiodła, a przynajmniej nie w formie, jaką na nextgenach zaprezentowało nam Black Box. A na PS2 jest jeszcze gorzej.

### →| BRZYDACTWO

Trzyletni Most Wanted na PS2 to przy Undercover miss gier konsolowych. Gra wygląda przeokrutnie źle – kolorystyka została dobrana naprawdę fatalnie przez co często zdarza się, że nie widać przeszkód na drodze, brakuje płynności, okolica cały czas się dorysowuje... Pal sześć przydrożne obiekty i budynki, o skali porażki grafików świadczą samochody wyskakujące tuż przed nosem, co w wyścigach nie powinno się zdarzać. Jest naprawdę słabo, jak na grę należącą do tak znamienitej rodziny.

Ale tak naprawdę najgorsze jest to, że kompletnie nie wiadomo jaki jest pomysł na tę grę – niby jest otwarte miasto, ale generalnie mało się z tego korzysta, a na dokładkę większość wyścigów odbywa się na ograniczonych bandami trasach poprowadzonych ulicami Tri-city. Co jednak nie przeszkadza policji się na nich pojawiać (gliniarze mają zdolność przenikania przez bandy), ba, nawet przeciętni użytkownicy dróg potrafią to zrobić, choć jest ich, szczęście w nieszczęściu, bardzo mało. Pytanie brzmi – po jaką cholerę robić otwarte miasto, skoro potem ogranicza się wybór trasy, jaką można dojechać do celu?

Gonitwy z policją, a zwłaszcza zadania polegające na niszczeniu radiowozów, to porażka na skalę galaktyczną – kolizje są absurdalne, radiowozy latają po zderzeniach, jak modele ze sklejki i płótna. Dodatkowo nasza fura potrafi zablokować się na niczym, gdy wokół jest tłoczno. Sam model jazdy też został przy okazji skaszaniony i daje bardzo niewiele radości. Szczerze odradzam jakiekolwiek próby grania w tego Undercovera, a to że jest po polsku nic tu zmienia.

### →| A MOŻE NA PSP?

Nie jest wiele lepiej, grafika na małym ekraniku już tak nie straszy, ale problemy z kolizjami, dorysowywaniem się obiektów i fatalnie dobraną kolorystyką pozostały. W tej wersji oczywiście jeżdżenia po mieście jest jeszcze mniej, ruch na drogach też się zmniejszył (jak udało się im zmniejszyć coś, co było i tak symboliczne?). Gra polega na wykonywaniu kolejnych misji z menu-mapki, sterowanie jest całkiem niezłe, ale już oszukujące SI potrafi doprowadzić do szału. Na szczęście przeciwnicy mają talent do wpadania na ten jeden jedyny pojazd jaki pojawia się na trasie w trakcie wyścigu. Największą wadą jest jednak wszechogarniająca nuda. To najgorszy NFS na PSP w jakiego grałem. ■■

OCENA PS2 4.1/10

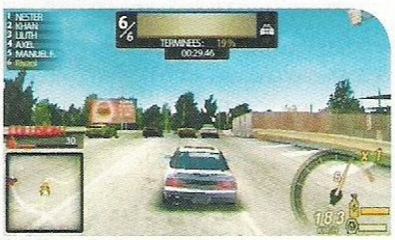
+ BYWAŁY GORSZE GRY NA PS2, PO POLSKU
− GRAFIKA, KOLIZJE, MODEL JAZDY, BRAK POMYSŁU

ZAKAŁA RODZINY NEED FOR SPEED

OCENA PSP 5.0/10

+ NOWA GRA NA PSP? WYGLĄDA NIECO LEPIEJ NIŻ NA PS2
− TO SAMO CO POWYŻEJ

NAJGORSZY NFS NA PSP, WYSTARCZY?

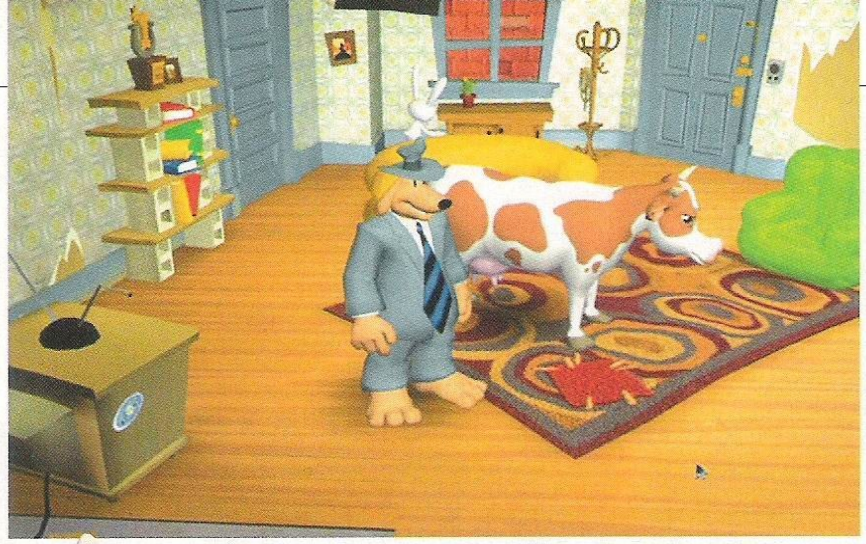



PSP Studio BlackBox trzasnęło tę grę na odwal się. Mieli przecież na głowie także NFSa na HD-geny oraz Skate 2. Najwyraźniej ta ostatnia była priorytetowa, bo zapowiada się bardzo przyjemnie. Aha, BlackBox właśnie zostało zamknięte, podobno NFSa przejmie... Criterion?

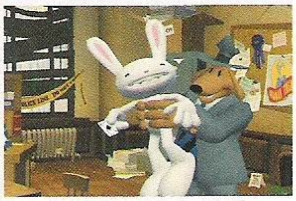
## Nintendo DS

Nowy Need For Speed na konsolach stacjonarnych jest średniakiem. Być może nie wiecie, że gra mimo to sprzedaje się nienajgorzej. EA jednak nie jest zadowolone z ocen i zamierza ostro popracować nad jakością jednej z ich największych serii. Zanim zobaczymy kolejnego enefesa minie trochę czasu, ale czekając na niego nie popełniajcie błędu i nie kupujcie Undercover w wersji na DSa. Tri-city na przenośnej konsolce Nintendo powinno nazywać się Prypeć Dwa. Na ulicach nie ma ani przechodniów ani samochodów. Kolejne wyścigi wygrywałem z marszu, ale nie polecam wydawać pieniędzy na nowe furki do momentu, gdy nie napotkacie pierwszego wyścigu, w którym naprawdę będzie widać, że pojazd nie wyrabia. Wtedy powinniście już mieć tyle pieniędzy na koncie, żeby kupić jakąś supermaszynę, która nadąży za sterowanymi przez konsolę demonami prędkości. Wyścigi są obrzydliwie nudne, ściganie się na identycznie wyglądających trasach to jakieś nieporozumienie. W pewnym momencie nie potrafiłem powiedzieć, czy przez przypadek nie powtarzam zaliczonego przed chwilą wyścigu. Może trochę przesadzam, ale to nie jest dobra gra. Nie czerpałem przyjemności z jazdy, tym bardziej, że można bezkarnie odbić się od ściany i jechać dalej. Ponarzekałbym jeszcze na dorysowujące się otoczenie, ale to kopanie leżącego. [Mielu]

OCENA NDS: 4/10

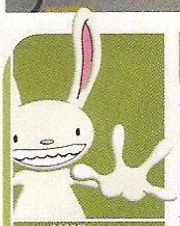


**NA DRODZE** Przejażdżki po mieście służą głównie wyłudzaniu pieniędzy. Wystarczy strzelić ofierze w światła, poczym dogonić i wystawić mandat za ich brak.



# SAM & MAX: SEASON ONE

## WYKRĘCONY PIES I SADYSTYCZNY KRÓLIK W OBRONIE SPRAWIEDLIWOŚCI



txt: KAXI

**Wii**

- Wydawca: JoWood
- Producent: Telltale Gms
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolona od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIOD
DESIGN

**MARCELLUS:** Przygodówek nigdy za wiele, zwłaszcza tak zabawnych, jak perypetie Sama i Maxa. Ale na PC gra się wygodniej. I, niestety, o wiele taniej... 6/10

Staroszkolne przygodówki być może nie zrobiły na Wii oszałamiającego sukcesu, ale z pewnością znalazły swoją niszę. I właśnie z myślą o niej JoWood przenosi sukcesywnie na platformę Nintendo przygody Sama i Maxa. Perypetie tej dwójki samozwańczych stróżów prawa zadebiutowały na komputerach osobistych, gdzie ukazywały się w epizodach. Na Wii wydawca zebrał je do kupy i wydaje w sezonach, po sześć odcinków każdy. Dziś na tapecie mamy sezon pierwszy, ale drugi ukaże się w ciągu najbliższych dwóch, trzech miesięcy.

Jeśli mieliście styczność z serią na komputerach osobistych, dobrze wiecie, czego się spodziewać. Jeśli nie, musicie wiedzieć, że postacie tytułowych bohaterów są siłą napędową rozgrywki. Sam to rosły pies, ubierający się jak prywatny detektyw z lat sześćdziesiątych, zaś Max to po prostu biały królik o niesamowicie szerokim uśmiechu. Razem zajmują się rozwiązywaniem najbardziej durnowatych zagadek i intryg, często samemu przy tym z premedytacją łamiąc prawo. Jakby tego było mało, bawi ich to niezmiernie, więc bez przerwy rzucają rozbrajającymi tekstami. Czasem są mniej śmieszne, czasem bardziej, ale generalnie trzymają poziom. Humor wkradł się nawet do tak zdawałoby się formalnej rzeczy, jak wybór kolejnej akcji. W jednej z miejscówek, klikając na pojazd bohaterów, gracz ma do wyboru takie opcje, jak: zostać na miejscu, wrócić do biura oraz „pojeździć dookoła bez żadnego celu".

### →| ZBYT GŁUPIO

Fabuły wszystkich odcinków pasują do ogólnego stylu gry, czyli są totalnie odjechane. To samo da się powiedzieć o zagadkach, co niestety nie zawsze jest zaletą. Niby nie jest trudno, ale trzeba się przyzwyczaić do próbowania absolutnie najbardziej irracjonalnych rozwiązań, co niekiedy irytuje zamiast bawić. Kontynuując temat zagadek – jeszcze dwie rzeczy przeszkadzały mi w trakcie zabawy. Po pierwsze, niektóre przedmioty ciężko zauważyć, przez co przez dłuższą chwilę można szwendać się nie wiedząc co zrobić. Druga rzecz to rozbudowane dialogi, które trzeba poprowadzić jedyną słuszną drogą, by pchnąć akcję naprzód.

Jednak nie są to duże wady, które na dodatek da się zrzucić na konwencję gatunku. W końcu, nie licząc krótkich sekwencji wyścigowych, Sam & Max to tradycja pełną gębą. Główny problem tej gry tkwi w tym, że nie zadano sobie trudu dostosowania jej do specyfiki konsoli. I nie mam tu na myśli sterowania – wiilot zastępuję myszkę całkiem sprawnie. Rozchodzi się o brak twardego dysku, na którym gra była oryginalnie zainstalowana. W związku z tym konsola bardzo często musi dogrywać coś z płyty, co trwa kilka sekund i psuje płynność rozgrywki. Zwłaszcza, jeśli akurat utknęliśmy i krążymy w kółko po tych samych miejscach, sprawdzając, czy czegoś nie ominęliśmy. Gdyby nie to, ocena byłaby sporo wyższa. Jeśli jednak jesteście w stanie przeżyć taki stan rzeczy, Sam & Max oferuje Wam kilkanaście godzin solidnej porcji śmiechu w akompaniamencie świetnego jazzu i z wyczuciem nagranych dialogów. ■■

**OCENA** 6.9/10

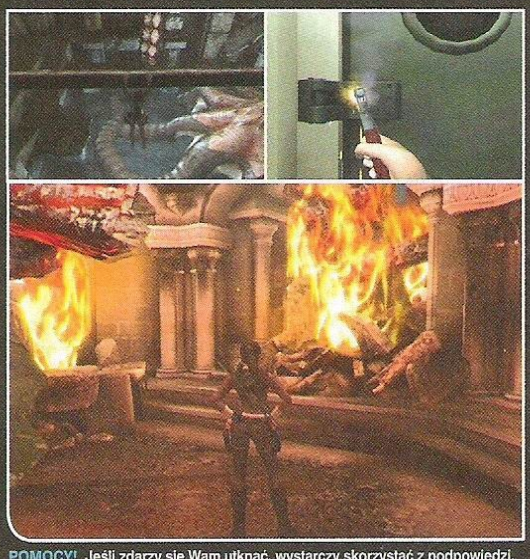
➕ REWELACYJNE POCZUCIE HUMORU. MUZYKA
➖ CIĄGŁE DOGRYWANIE SIĘ. SPADKI ANIMACJI. NIEKTÓRE ZAGADKI

LEPIEJ ZAGRAĆ NA PC

# TOMB RAIDER UNDERWORLD

## KONIEC Z SZYBKIMI KONWERSJAMI Z PLAYSTATION 2

**BEZ KOŃCZYN** Starcia w nowym Tombie wprawdzie nie grają pierwszych skrzypiec, ale warto odnotować, że na Wii nie znajdziecie systemu walki wręcz.



**POMOCY!** Jeśli zdarzy się Wam utknąć, wystarczy skorzystać z podpowiedzi. Pierwsza nakieruje Was na rozwiązanie, druga wyjaśni wprost, co trzeba zrobić.

txt: KAXI

**Wii**

- Wydawca: Eidos
- Producent: Buzz Monkey
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 16 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIOD
DESIGN

**MIELU:** Jeśli gry mają wykorzystywać wiilota w taki sposób, jak nowy Tomb Raider, to może lepiej, żeby w ogóle tego nie robiły. Nie rozumiem, w jaki sposób machanie kontrolerem sprawia, że Lara szybciej przesuwa się w bok wisząc na krawędzi. Nie pojmuję też, w jakim celu dodano zagadki, które można rozwiązać dwoma prostymi ruchami ręki. Wiem, że najlepiej sprzedające się gry na Wii są proste, bo trafiają do „casuali", ale to żadne wytłumaczenie. Wolę grać na X360/PS3. 6/10

Po dwóch latach karmienia posiadaczy Wii szybkimi konwersjami z wysłużonej Czarnuli, niezależni wydawcy wreszcie zaczęli przykładać się do wszystkich wersji swoich multiplatformowych tytułów. Nowe Call of Duty, Guitar Hero czy właśnie Tomb Raider, to najlepsze przykłady tego trendu, który w sumie powinien być standardem. I nie chodzi tylko o przystosowanie sterowania, ale też podrasowanie grafiki na tyle, na ile pozwalają bebechy Wii.

Dobra wiadomość jest taka, że TRU na Wii nie różni się drastycznie od tego, co możemy zobaczyć na PS3 i Xboksie. Scenariusz, zagadki, odwiedzane miejsca – to wszystko pozostało bez zmian. Wprawdzie można dostrzec lekkie cięcia w rozmiarze lokacji, jednak najczęściej zaoszczędza to po prostu biegania, więc w sumie nie ma czego żałować. Pomimo że Wii nie rusza tak zaawansowanych efektów graficznych jak HD-geny, nowy Tomb wygląda na tej konsoli imponująco. Bogata architektura, przyozdobiona wysokiej klasy teksturami i oświetleniem, sprawia, że z przyjemnością biega się po tych wszystkich jaskiniach, grobowcach i świątyniach. Szczególnie, że Lara animowana jest rewelacyjnie, co widać nie tylko przy skokach i innych akrobacjach, ale też przy zwykłym zbieganiu po schodach. Szkoda tylko, że gra cierpi na problemy z detekcją kolizji w większym stopniu, niż pozostałe wersje, co nie powinno mieć miejsca w tytule o pierwszoligowych ambicjach.

### →| DLA NINTENDO, CZYLI ŁATWIEJ

Przy przenosinach na Wii producent postanowił nieco uprościć rozgrywkę, zapewne przez wzgląd na sporą liczbę niedzielnych graczy wśród jej posiadaczy. Zniknęły między innymi apteczki, gdyż zdrowie Lary regeneruje się samo po kilku chwilach. Zdaje się też, że gracz ma nieco mniej okazji do walki, co w sumie nie jest wielką stratą, skoro gwoździem programu są wyzwania zręcznościowe.

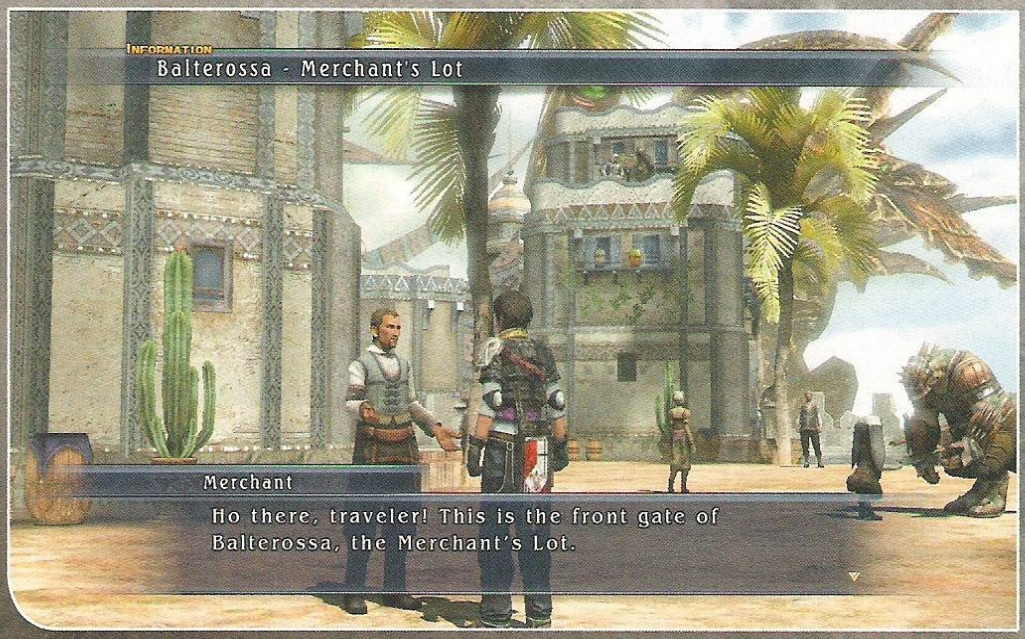
Generalnie rzecz ujmując, powyższe zmiany są raczej kosmetyczne i nie wpływają znacząco na odbiór gry. Producent dodał też kilka zagadek z użyciem wiilota, podobnie jak to miało miejsce przy Anniversary. Są one jednak obraźliwie prostackie, więc w sumie równie dobrze mogłoby ich w ogóle nie być. Największe zastrzeżenia mam niestety do sterowania i kamery. Wbrew pozorom, obie te kwestie są ze sobą powiązane. Celuje się wprawdzie pilotem, jednak wraz z nim nie obraca się kamera, przez co trzeba to robić ręcznie krzyżakiem. Jest to ekstremalnie niewygodne, a jednocześnie niezbędne, gdyż automatyczna kamera kompletnie sobie nie radzi.

Poza tymi szczegółami, jest to wierna kopia gry, o której mogliście przeczytać dwa numery temu. A to oznacza, że dzieli z nią wszystkie zalety, w tym rewelacyjną muzykę i klimat godny pierwszy dwóch części. Poczucie osamotnienia jest niezwykle sugestywne, przez co wykradanie tajemnic pradawnym świątyniom to sama przyjemność. Jeśli nie macie szansy dorwać nowych przygód Lary na HD-genie, niemal równie dobrze możecie bawić się na sprzęcie Nintendo. Patrząc na poniższą ocenę weźcie też pod uwagę, że według mnie tamtej wersji bliżej do ósemki Miela, niż dziewiątki Gonza, a te kilka punktów obniżam za większą ilość bugów oraz problemy ze sterowaniem. ■■

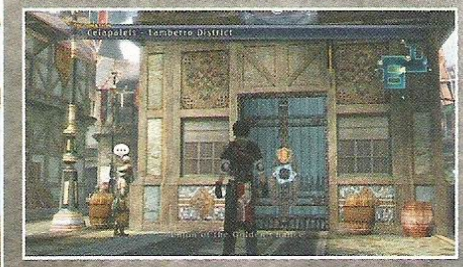
**OCENA** 7.1/10

➕ WYSOKIEJ KLASY OPRAWA, ŚWIETNY KLIMAT, WSPINACZKI
➖ TRAGICZNA KAMERA, SPORO NIEDORÓBEK

Z BŁĘDAMI, ALE WCIĄŻ DOBRA



**POBÓR** Szeregowych żołnierzy do drużyny gracz rekrutuje albo w gildiach, albo w mieście jednego z przyjaciół, któremu zdarzyło się tamże panować. Wtedy jest za friko.



# THE LAST REMNANT

txt: KAXI

**XBOX 360 | PS3**

- Wydawca: Square Enix
- Producent: Square Enix
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 18 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

**MIELU:** Nie rozumiem fanów z wywieszonym językiem czekających na każdą grę z tego gatunku. Tym bardziej, że naprawdę mało zmieniło się w nich od czasów PS one. Tę z tłumu wyróżnia system walki, ale poza tym czułem się jakbym wsiadł do wehikułu czasu i cofnął się w przeszłość. Że niby o to właśnie chodzi w RPGach? Jasne, przed pojawieniem się Halo też wszyscy myśleli, że nic nie da się zrobić w FPSach. 6/10

## JAK NAS WIDZĄ, TAK GRY NAM ROBIĄ

Od dłuższego czasu z ciekawością, ale też pewną podejrzliwością przypatrywaliśmy się najnowszej grze Kwadratowych. W końcu nie o każdym tytule mówi się, że jest punktem zwrotnym w strategii firmy. Ta enigmatyczna zmiana miała się objawić w przystosowaniu gry do gustów zachodniej publiki – mówiąc bez ogródek, chodziło o jej zamerykanizowanie. Biorąc pod uwagę, że The Last Remnant to japoński role-play, mógł wyjść z tego niezły koszmarek. Nie minę się z więc prawdą, gdy napiszę, że ów „punkt zwrotny" to pic na wodę, fotomontaż. Najbardziej amerykański jest silnik gry (Unreal Engine 3), jedna z konsol docelowych oraz globalna premiera. Reszta to detale bez większego znaczenia.

Można też zrobić psychoanalizę pracownikom S-E i dojść do tego, co rozumieją oni przez słowo „zachodni". Otóż zachodnia gra to po pierwsze taka, w której leje się krew, choćby pasowała jak pięść do oka. Po drugie, występują w niej muskularni, długowłosi blondyni, którzy różnią się od bishonenów tylko tym, że noszą brody. Również w kolorze blond. Po trzecie, zmechanizowany miś o różowych oczach, noszący hełm wikinga, według nich zupełnie nie kłóci się z wizerunkiem takiej pozycji. Nawet jego imię, Mr. Diggs, nie budzi wśród nich żadnych wątpliwości. Dlatego tradycjonaliści mogą spać spokojnie, TLR to jrpg pełną gębą, a wszystkie rzekome ukłony w stronę Zachodu pozostałyby niezauważone, gdyby autorzy sami o nich nie wspomnieli.

### →! WCIĄŻ NIEREALNE

Kwadratowi chcieli również udowodnić, że w tej generacji nie tylko zachodnie studia mają coś do powiedzenia w kwestii grafiki. W tym celu sięgnęli nawet po rozchwytywany Unreal Engine 3, który niemalże gwarantuje oprawę wysokiej klasy. Cóż, okazało się, że osiągnięcie poziomu takich Gearsów przez Japończyków jest nadal nierealne. Ucieknięcie się do cudzego silnika nie tylko nie przyniosło spodziewanego efektu, ale było bramką samobójczą, gdyż grafika to najsłabszy element gry. Zamiast imponować lub chociaż trzymać poziom, utrudnia zabawę. A to dość spore osiągnięcie, jak na tak 'pasywne' zjawisko, jakim są doznania wzrokowe. Już wyjaśniam w czym rzecz. Otóż na statycznych obrazkach wszystko przedstawia się względnie dobrze. Wrażenie mogą robić szczególnie miasta, w których nie brakuje monumentalnych budowli. Problem w tym, że screenshoty ukrywają wstydliwą prawdę, iż gra potrzebuje kilku dobrych sekund, by doczytać wszystkie tekstury. Nawet najbardziej zapierający dech w piersiach widok żenuje, jeśli przez pierwsze pięć sekund ogląda się go pokrytego jedynie namiastką tekstur. Jakby tego było mało, animacja nagminnie wykracza przeciwko jedenastemu przykazaniu „Nie przycinaj". To dość nietypowa wada, jak na role-playa, ale dałoby się z tym żyć, gdyby nie to, że turowe walki obfitują w quick time events. A te dość trudno wykonać, gdy animacja płata rozmaite figle. Poza tym cierpi też ogólny odbiór potyczek, które zachwycałyby rozmachem, gdyby nie próbowały być pokazem slajdów, w skrajnych przypadkach oczywiście. Przy okazji starć muszę wspomnieć także o kamerze, która dwoi się i troi, by dodać akcji dynamiki. Problem w tym, że przy lekko strategicznym zacięciu systemu walki jest to cecha niepożądana. Po wydaniu rozkazów nie można oprzeć się wygodnie w fotelu i obserwować, jaki przyniosły efekt. Zamiast tego trzeba wpatrywać się w ekran, by z tych migawek, zbliżeń i odjazdów kamery wychwycić, co się właściwie wydarzyło.

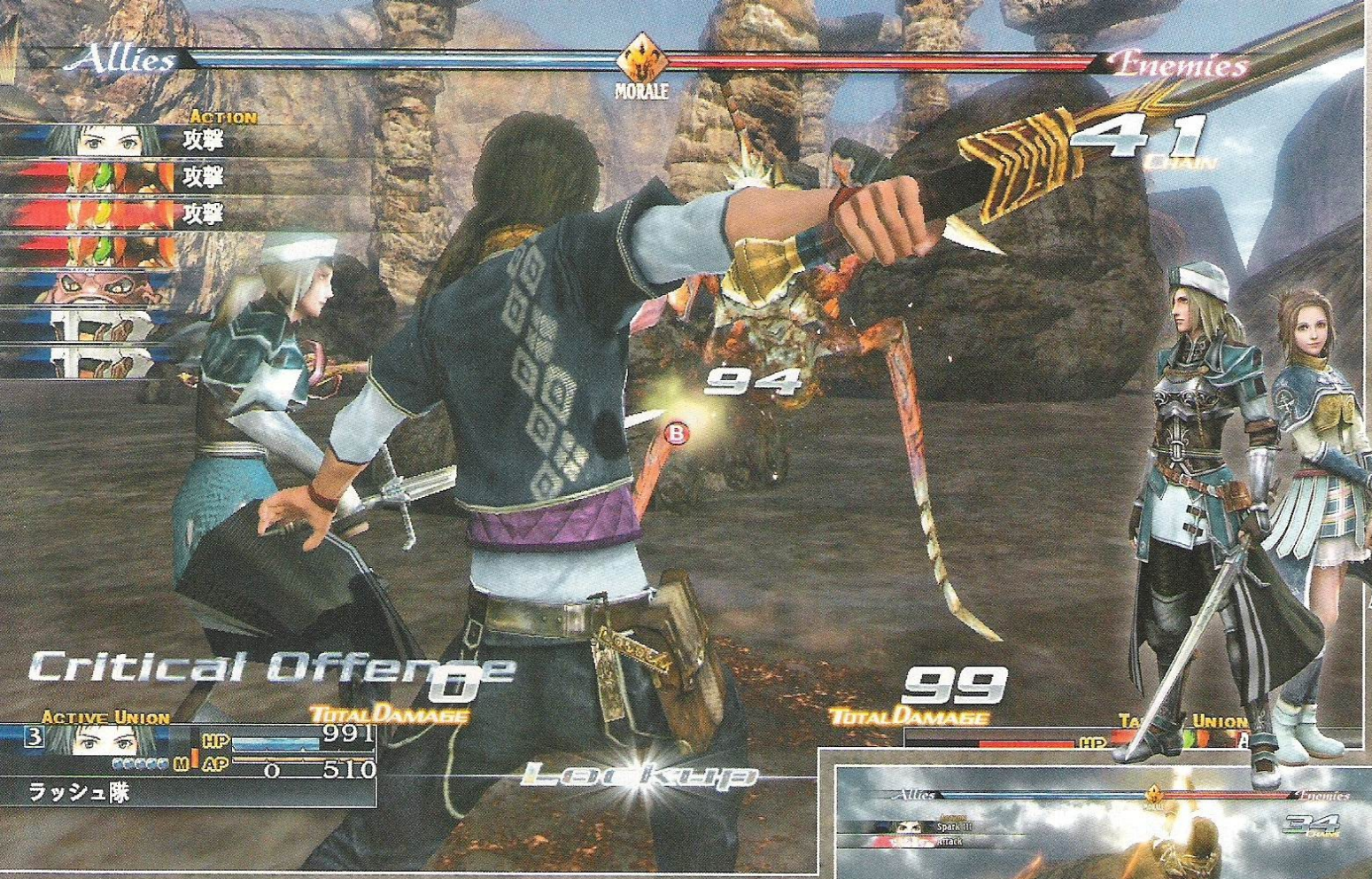
### →! WIĘZI RODZINNE

Zazwyczaj reaguję alergicznie na wspomniane niedoróbki, ale tym razem nie czułem normalnej w takim przypadku potrzeby rzucenia pada i pójścia na spacer. Po prostu gra nadrabia innymi aspektami. Jednym z nich jest historia, której sporo brakuje do ideału, ale i tak pozytywnie wybija się na tle Infinite Undiscovery czy nawet Lost Odyssey, gdyby pominąć krótkie opowiadanka w tej ostatniej.

Początek nie jest specjalnie obiecujący. Rush Sykes, główny bohater, jest świadkiem porwania siostry przez tajemniczą, potężną postać. Już w pierwszej godzinie zabawy jasnym się staje, że zarówno w Rushu, jak i w Irinie jest coś specjalnego, nadnaturalnego, co niechybnie okaże się niezbędne do uratowania świata. Sęk w tym, że trudno na tym etapie zgadnąć, co to właściwie jest. W sumie daleko też jeszcze do ratowania, ponieważ wcześniej Rush musi przebić się przez polityczne intrygi, sekrety własnej rodziny, a także zmierzyć się z człowiekiem, który ma się za mesjasza spełniającego przepowiednię. Skłamałbym mówiąc, że fabuła rozwija się równo, a najciekawszy moment gry przypada akurat na samą końcówkę. Niemniej często łapałem się na tym, że wyczekiwałem rozwoju wydarzeń, jak Palikot kolejnej wpadki prezydenta.

### →! „KUPĄ SIĘ ZWALIMY" (CYTAT ZE „STAREJ BAŚNI")

Chociaż fabułę zapisuję TLR na plus, to jednak głównym wabikiem uczyniono system walki. Z jednej strony jest dość rozbudowany, z drugiej prosty do opanowania, a ponad wszystkim pozwala na uczestnictwo w epickich bitwach. Najważniejsze novum to połączenie poszczególnych wojowników w oddziały. Gracz nie wydaje rozkazów konkretnym postaciom, tylko całej grupie, co pozwoliło znacząco zwiększyć skalę potyczek – w końcu starcie, w którym sama tylko drużyna gracza składa się z kilkudziesięciu osób, to nie przelewki. W praktyce wygląda to tak, że wybierając komendę dla oddziału dostaje się podgląd, jaki konkretnie ruch wykona poszczególny bohater. Jeśli wybór padł na atak magiczny, członkowie wyszkoleni w tym kierunku rzucą czar, zaś pozostali zaatakują w standardowy sposób. Niektórym może przeszkadzać brak pełnej kontroli nad drużyną, gdyż zdarza się, że w danej turze gra akurat nie pozwala na ruch, który chciałoby się wykonać. Uważam jednak, że na takim rozwiązaniu TLR więcej zyskuje niż traci. A to dlatego, że pozwoliło ono zaakcentować wątek taktyczny. Poszczególne oddziały da się formować w szyki, których główny bohater uczy się przez całą grę. Rozważnie użyte, pozwalają



**KAŻDY SOBIE** Gra nie daje okazji do ciągłego siedzenia w opcjach i zachęca do skupienia się na akcji. Na przykład gracz musi się troszczyć wyłącznie o ekwipunek Rusha, reszta wojaków radzi sobie sama.

**POZOSTAŁOŚCI** Tytułowy „Last Remnant" to swego rodzaju artefakt o wielkiej mocy. Świat gry roi się od nich i wokół nich toczy się fabuła. Umożliwiają one rozwój miast, zwycięstwa w bitwach, a niektórzy uważają nawet, że także żywot po śmierci.

wyeksponować mocne strony wojowników i ukryć ich braki. Poza tym istotny jest również właściwy dobór celu. Atakując z flanki czy nacierając na wroga od tyłu zadaje się zdecydowanie większe obrażenia. W zorientowaniu się w sytuacji na polu bitwy pomaga mapa oraz nazwy komend. Gdy pojawia się możliwość otoczenia wrogiego oddziału, z którym jedna z ekip już się zmaga, w polu klasycznego ataku pojawia się napis „wspomóż ich".

To wciąż nie koniec nowości, jednak inne nie mają tak znaczącego wpływu na rozgrywkę. O Quick Time Events już wspomniałem; byłyby świetnym dodatkiem, gdyby nie wspomniana płynność animacji, a raczej jej brak. Dynamizują one potyczki, równoważąc taktyczne zapędy twórców. Na screenach wybija się także pasek symbolizujący morale jednostek gracza, ale w praktyce nie niesie ze sobą żadnej rewolucji. Trafne decyzje, jak na przykład atak z flanki, podnoszą morale drużyny, a że takie łatwiej przeprowadzić ekipie liczniejszej, wskaźnik ten zazwyczaj i tak wspiera stronę przeważającą w walce.

### →! CZEKAJĄC NA POSIŁKI

The Last Remnant sprawia niekiedy wrażenie gry niedokończonej lub przygotowanej w wielkim pośpiechu. Po prostu niektóre rozwiązania ciężko wytłumaczyć inaczej. Zdarza się na przykład, że gracz zostaje pozostawiony bez wskazówki, co powinien dalej zrobić. Dopiero metoda prób i błędów wyjawia, że odwiedzenie danej miejscówki czy rozmowa z jakimś kolesiem aktywuje scenkę popychającą akcję naprzód. Dziwnie też rozwiązano side-questy. Niektóre z nich można wykonać w dowolnym momencie, inne zaś przenoszą gracza automatycznie na miejsce akcji i nie ma sposobu, by przewidzieć, z którym rodzajem mamy akurat do czynienia. Poza tym zadania poboczne potrafią niekiedy okazać się zbyt trudne, jak na możliwości bohatera na danym etapie – także tutaj gra w żaden sposób nie sygnalizuje poziomu trudności. Niemniej różnorakich misji znajdziecie całkiem sporo. Poza wypełnianiem zadań zlecanych przez gildię i przechodniów, warto też rozglądać się w podziemiach za minerałami i materiałami wszelkiej maści. Pozwolą one ulepszyć oręż czy nawet wykuć zupełnie nowy, który statystykami zdecydowanie przewyższy towar dostępny na rynku.

**THE LAST REMNANT SPRAWIA NIEKIEDY WRAŻENIE GRY NIEDOKOŃCZONEJ LUB PRZYGOTOWANEJ W WIELKIM POŚPIECHU**

### →! NIKT NIC NIE WIE

A już na pewno ja, czy polecić Wam The Last Remnant. Jeśli tylko jakimś cudem potraficie przymknąć oko na niedoróbki graficzne, czeka Was długa przygoda pełna epickich bitew. Na szczęście walki angażują i bawią, i nie funkcjonują tu jako zapchajdziury pomiędzy kolejnymi scenkami. Właściwie bliżej im do sedna zabawy. Będziecie musieli także przełknąć nierówną pracę lektorów, którą być może wynagrodzi Wam wysokiej klasy ścieżka dźwiękowa. Nie bardzo jednak pojmuję, dlaczego pod wiele kwestii, również tych istotnych dla fabuły, nie podłożono głosów, choć gra zajmuje dwie płyty, a miejsca na nich nie zajmują filmiki, gdyż te w przytłaczającej większości są na silniku gry. By jeszcze bardziej utrudnić wybór wspomnę, że TLR cierpi na długie i częste loadingi. Z drugiej strony oferuje bogaty świat z ciekawą mitologią i skomplikowaną polityką, zamieszkany przez nietypowe rasy.

Próbowałem przedstawić obraz gry tak obiektywnie, jak to było w mojej mocy. Na koniec wypada mi tylko dodać, że bawiłem się przy produkcie Square-Enix dobrze i jeżeli szukacie pozycji, z którą spędzicie ferie zimowe, moim zdaniem The Last Remnant spokojnie może znaleźć się wśród kandydatów. ■■

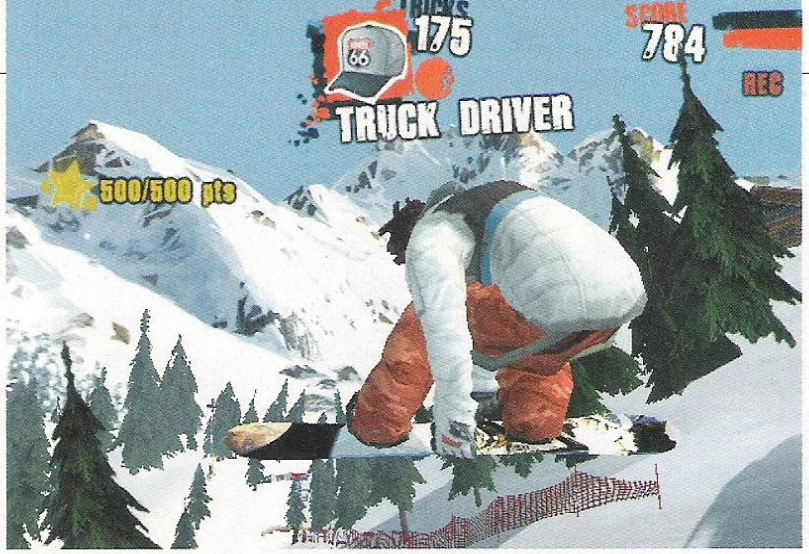
**OCENA** 7.2/10

+ CIEKAWY, EPICKI SYSTEM WALKI. FABUŁA POTRAFI ZAINTERESOWAĆ
− RAŻĄCE NIEDORÓBKI W GRAFICE. NIEKOŃCZĄCE SIĘ LOADINGI

**BŁĄD NA BŁĘDZIE, ALE CHCE SIĘ GRAĆ**

### KONTROLUJ CZAS

Wspomniałem w głównym tekście, że Rush oczywiście nie jest zwykłym chłopakiem. Jest w posiadaniu artefaktu, który przejawia swoją moc na różne, nieprzewidziane sposoby. Tym praktycznym jest możliwość spowolnienia czasu, co pozwala zaatakować więcej wrogów jednocześnie. Wystarczy przebiec kolo pożądanych potworów, poczym wcisnąć prawy spust, by rozpocząć walkę z nimi wszystkimi jednocześnie. Takie połączone starcia da się zainicjować także bez zabawy czasem, ale jest to o wiele trudniejsze. A po co to robić? Ponieważ im więcej jednostek wroga gracz pokona, tym cenniejszy łup zgarnie po bitwie. To jedyny sposób, by zdobyć niektóre składniki potrzebne do wykucia najsilniejszych broni. Czasem zdarza się też, że o część łupu poprosi członek drużyny. Można oczywiście odmówić, ale wtedy spowolni się jego rozwój.




# SHAUN WHITE SNOWBOARDING ROAD TRIP

txt: KAXI

**Wii | PS2 | PSP**

- Wydawca: Ubisoft
- Producent: Ubi Montreal
- Liczba graczy: 1-2
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 7 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

**GULASH:** Kłóciłbym się z tym designem na 8, bo wolę otwarte stoki. Niemniej Kaxi utrafił w tym tekście w sedno – zabawa na Balance Boardzie jest naprawdę przednia, choć na pewno nie realistyczna. Bez reagującej na nacisk deski Nintendo, z samym wiilotem w ręku nie ma takiego funu, choć jakiś naturalnie jest. Mimo wszystko wolę wersję na PS3 i X360, z całym jej pogmatwanym i skomplikowanym systemem. 7/10

## UCZEŃ PRZEŚCIGNĄŁ MISTRZA

Użytkownicy Wii nie mieli do tej pory wielu okazji, by wypowiadać się pochlebnie o Ubisoft. Wydawca ten stał się synonimem przeciętności, jaka trafia w hurtowych ilościach na tę platformę. Tym bardziej zaskakujący wydaje się fakt, że to właśnie spod ich skrzydeł wyszedł tytuł, który robi jak dotąd najlepszy użytek z Wii Balance Board. A co więcej, nie jest to zbiór mini-gierek. Nie dziwi teraz to, że Nintendo pokazywało Shauna na E3 obok swoich flagowych produkcji typu Wii Music i Wii Sports 2.

### →| WIELE WCIELEŃ SHAUNA

Jeżeli nie cierpicie na zaburzenia pamięci długotrwałej, z pewnością pamiętacie, że miesiąc temu Gulash wziął pod lupę wersję na HD-geny. Ocena nie była wysoka, więc jak to możliwe, zapytacie, że na Wii nagle jest wszystko OK? Otóż Ubi nie tyle przyłożyło się do konwersji, co stworzyło kompletnie inną grę, która z tamtą dzieli jedynie tytuł. I trzeba przyznać, że takie podejście okazało się strzałem w dziesiątkę. Shaun na PS3 i X360 to dość poważne podejście do tematu, z zacięciem na symulację. Road Trip proponuje o wiele lżejsze i w tym konkretnym przypadku zabawniejsze spojrzenie na sport. Świadczy o tym chociażby styl graficzny, uderzający w kreskówkowe tony. Wii nie radzi sobie najlepiej z ultra-realizmem, a dzięki takiemu rozwiązaniu gra cieszy oczy, mimo że technicznie nie wybija się ponad przeciętną. Przyjemnie wypadają także okraszone szczyptą humoru wstawki, przybliżające sylwetki fikcyjnych snowboardzistów.

Road Trip, jak nietrudno zgadnąć, zabiera gracza do pięciu państw rozrzuconych po całym globie, w których na wypełnienie czeka po kilkanaście misji. Otwarte, rozległe stoki znane z HD-genów zostały zastąpione przez jasno wytyczone trasy, co wyszło rozgrywce na dobre. Kuleje niestety różnorodność zadań; zabawa praktycznie nie wychodzi poza schemat: zmieść się w czasie albo zbierz wskazaną liczbę punktów. Od czasu do czasu trzeba jeszcze przekroczyć linię mety przed rywalem, ale właściwie nie różni się to wiele od wyścigu z czasem. Na szczęście na trasie dzieje się wystarczająco dużo, by ten schemat nie przeszkadzał w zabawie. Hopki, raile, half-pipe'y i żetony do zbierania wymagają od gracza maksimum skupienia, a mnożniki punktów i turbo zachęcają do czesania trików.

### →| Z DESKĄ PRZED TELEWIZOR

Road Trip do doskonały przykład na to, że sterowanie robi różnicę i kłam zadany tym, którzy twierdzą, że hity z Wii byłyby jeszcze lepsze, gdyby obsługiwały zwykłego pada. Gra proponuje graczom dwa rodzaje sterowanie. Pierwsze wykorzystuje tylko wiilota – wychylając go we wszystkich kierunkach gracz przyśpiesza, hamuje i skręca. Wychylenia nadgarstka służą do wykonywania trików, a z przycisków wykorzystuje się właściwie tylko A i B. Nie brzmi to wprawdzie rewelacyjnie, ale w praniu sprawdza się bardzo dobrze. Być może jest tylko nieco za proste do opanowania, co stanowi zaletę bądź wadę, zależnie od preferencji.

Sytuacja wygląda jednak o niebo lepiej, gdy przed tv pojawi się Balance Board. Jeśli rozważacie zakup Wii Fit, Road Trip to solidny argument, by się wreszcie zdecydować. Deskę kładzie się bokiem i tak też się na niej staje. Nacisk przód/tył określa prędkość jazdy, jednocześnie stopa trzymana dalej od ekranu odpowiada za skręt, a dynamiczne przykucnięcie i wyprostowanie się to skok (jak w mini-gierkach od N). Tu właśnie rozpoczyna się najlepsza część zabawy. Gdy już jesteście w powietrzu, należałoby wykonać jakiś trik. A te zależą od dwóch rzeczy: wciśniętych przycisków (gracz cały czas trzyma w dłoni wiilota) oraz ustawienia stóp na desce. Jedna z ewolucji wymaga od gracza przerzucenia ciężaru jednej nogi na prawo, a drugiej na lewo! Wykonanie tego triku wymaga kilku prób, ale daje nielichą satysfakcję. Szkoda, że Balance Board wciąż jest tak drogą zabawką, przez co niewiele osób przekona się, jak fajnie można wykorzystać najnowszy kontroler Nintendo. Żałuję też, że nie da się ścigać przy użyciu dwóch desek (tu piję bardziej do N niż do Ubi), ale z drugiej strony – pewnie ze trzy osoby na świecie skorzystałoby z takiej opcji.

Road Trip ma jeszcze kilka zalet, jak chociażby niezwykle rozbudowane tryby multiplayer, ale to sterowanie chciałem podkreślić najwyraźniej, gdyż wydaje mi się największą atrakcją gry. Wraz ze Skate It od EA (recenzja za miesiąc) urzeczywistnia pomysły, które zrodziły się głowach wielu, kiedy Nintendo pokazało deseczkę po raz pierwszy. Dla mnie to pozycja na pełne osiem, ale gdybym miał być zmuszony do zabawy jedynie wiilotem, wystawiłbym siedem – dlatego poniżej widzicie pewien kompromis. ■■

**OCENA 7.5/10**

➕ REWELACYJNE STEROWANIE, SYMPATYCZNA OPRAWA
➖ NAZBYT SCHEMATYCZNA

**GDY ŚNIEGU ZA OKNEM BRAK**

**WE DWÓJKĘ** Przed każdym zjazdem gracz wybiera dwoje zawodników. Jeden z nich to właściwy snowboardzista, opisany podstawowymi cechami jak prędkość, skoczność i tak dalej. Drugi zaś przyjmuje rolę kamerzysty jadącego za graczem i obdarza go bonusem w jednej ze statystyk.

**POGOŃ** Road Trip serwuje nawet prostą historyjkę o grupce przyjaciół próbujących dołączyć do Shauna White'a, który zawsze zdąży chwilę wcześniej wyruszyć do następnego kraju.

**PS2 i PSP**

Na PlayStation 2 i PSP to jeszcze inna gra niż na Wii i konsole nowej generacji, najbardziej zbliżona właśnie do Wii, ale także okrojona z różnych bajerków charakteryzujących wersję na konsolę Nintendo. Tu również brakuje otwartej góry, a gra polega na zaliczaniu kolejnych zadań. Grafika jest niebrzydka, za to zniknęło gdzieś uczucie pędu. Przy tak zaprojektowanej grze brak nowatorskiego sterowania Balance Boardem jest po prostu odczuwalny. Owszem, można zagrać, ale można też rozejrzeć się za innymi pozycjami dającymi większego kopa – jak choćby wszelkie możliwe SSXy.

**OCENA PS2:** 6/10
**OCENA PSP:** 6/10

**PŁATNY DODATEK** Gra ukazała się w Japonii jako darmowy dodatek do reedycji Kingdom Hearts 2 w marcu 2007. My musimy za nią zapłacić.

**TRZECIA CZĘŚĆ** Square nie spieszy się z kontynuacją. Najpierw wydadzą KH 358/2 Days na DSa i KH: Birth by Sleep na PSP, a później może zastanowią się nad prawdziwym sequelem.

# KINGDOM HEARTS RE CHAINS OF MEMORIES

txt: MIELU

**PLAYSTATION 2**

- Wydawca: NamcoBandai
- Producent: Black Hole
- Liczba graczy: 1-4
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

**MARCELLUS:** Sorry, Sora, ale Twoja najnowsza rola w remake'u gry z GBA jest niezbyt udana. Może namówisz szefów SE na zrobienie Kingdom Hearts 3, bo od „dwójki" minęły już trzy lata. Ale proszę, nie tylko na Wii czy DSa, ale też na coś, co potrafi wyświetlić grafikę w wysokiej rozdzielczości. 5/10

## KRÓL MIKI ZNÓW WPADŁ W TARPATY

Sora, Goofy i Donald to najdziwniejsza drużyna, jaką kiedykolwiek przyszło mi kierować w jRPG. Choć wiele lat minęło od premiery pierwszej części Kingdom Hearts, motyw połączenia światów Disneya i Square nawet dziś wydaje mi się bardzo egzotyczny. Dziwnie patrzy się na grę, w której obok siebie występują między innymi: Jack Skellington, Herkules, Simba, Aeris, Squall (Leon), Cid i Cloud. Jeszcze dziwniejsze jest to, że tak naprawdę w tej części serii większość napotkanych postaci jest wytworem wyobraźni głównego bohatera.

Sora i jego dzielni towarzysze poszukują króla Mikiego. W trakcie podróży natrafiają na mroczne zamczysko, do którego postanawiają wejść. Nie wiedzieć czemu, są święcie przekonani, że przebywa w nim ich przyjaciel. Wchodzą do środka i tym samym pakują się w nie lada tarapaty. Moc zamku pozbawia ich wspomnień i wymazuje im pamięć na tyle skutecznie, że nie są w stanie posługiwać się czarami, których nauczyli się przy okazji poprzedniej przygody. Teraz muszą wykombinować, jak wydostać się z tej pułapki.

### →I KARTY NA STÓŁ

Chain of Memories ukazało się cztery lata temu na GameBoy Advance, a recenzowana w tym miejscu gra jest jej trójwymiarowym remake'iem. Ograniczona moc przenośnej konsoli zmusiła producenta do zmiany systemu rozgrywki i tak RPG akcji stał się karcianką. Pomysł sprawdził się na handheldzie, a teraz postanowiono rozwinąć go w konwersji na PS2. Z przykrością muszę stwierdzić, że nie był to dobry pomysł.

Walki toczą się w czasie rzeczywistym. W lewym rogu ekranu wyświetlone są karty określające akcje, jakie może wykonać bohater (atak, uleczenie się, skorzystanie z pomocy przyjaciela). Oznaczone są numerami od zera do dziewięciu. Żeby użyć którejś z kart, trzeba wybrać ją krzyżakiem z talii, a następnie nacisnąć X. Jeśli przeciwnik w tym samym czasie będzie chciał wykonać akcję, system sprawdzi czyja karta ma większą wartość. Mocniejsza zneutralizuje akcję przeciwnika, więc przy odrobinie wprawy można zbić jego atak i samemu równocześnie wyprowadzić cios. Karta oznaczona zerem przebija wszystkie inne, pod warunkiem, że nie zostanie rzucona jako pierwsza. Akcje można wykonywać pojedynczo, lub trzy pod rząd, ale takie combosy wiążą się z utratą jednej karty z talii. Trzeba uważać, by nie zostać z pustymi rękoma.

Brzmi nienajgorzej, ale w rzeczywistości walki są bardzo chaotyczne, a przełączanie się między kartami jest uciążliwe. Można się zgubić w panice szukając czaru leczenia, zwłaszcza w trakcie pojedynków z bossami. Poza tym większość przeciwników można powalić atakami dostępnymi od samego początku gry, więc opcja układania własnej talii jest zbędnym dodatkiem. Już lepiej było wyrzucić ten cały system i zrobić z gry zwykłe action RPG.

### →I ŚWIAT WEDŁUG SORY

Sora trafia do miejsc, które już raz odwiedził w pierwszym Kingdom Hearts i spotyka starych znajomych. Tak naprawdę to tylko iluzja, miejscówki i postacie zostały stworzone z jego wspomnień. Chłopak nie wszystko dobrze zapamiętał, stąd pojawiają się liczne rozbieżności w stosunku do tego, co widzieliśmy w pierwszej odsłonie serii. Wprowadza to niemały zamęt. Postacie mówią, że nigdy nie spotkały bohatera, ale dziwnym sposobem znają jego imię i skądś go kojarzą. Czasami ciężko powiedzieć, kto istnieje naprawdę, a kto jest tylko wspomnieniem przywołanym do życia mocą zamku. Ale właśnie to sprawiało, że chciałem poznać fabułę wypełniającą lukę między wydarzeniami przedstawionymi w pierwszym KH a jego sequelem. Ciekawiło mnie, czy twórcy gry w pewnym momencie nie pogubią się w zawiłościach scenariusza. Oczywiście fabuła jest lekka i mocno naciągana, ale ciekawie zbudowana i przytrzymała mnie przy konsoli.

Zwiedzane światy składają się z małych pomieszczeń, między którymi przechodzi się poprzez magiczne drzwi. Żeby je otworzyć należy skorzystać z kart znalezionych lub zdobytych w trakcie gry. Wpływają one bezpośrednio na to, co znajdzie się w danym pomieszczeniu. Karty z czerwonej talii określają siłę i liczebność przeciwników, z zielonej wpływają na przebieg walk, a te z niebieskiej sprawiają, że za drzwiami pojawia się skarb lub savepoint. Można powiedzieć, że gracz po części samemu tworzy świat gry. Nie przeszkadzało mi to we wczuciu się w klimat i fabułę gry, więc przyznaję duży plusik za ciekawy pomysł.

### →I ŚWIAT WEDŁUG SORY

Twórcy gry nie napracowali się nad grafiką i muzyką. Delikatnie zmienili miejscówki z pierwszej części, wykorzystali trochę podkręconą ścieżkę dźwiękową z Chain of Memories na GBA. W zasadzie nowe są tylko dialogi. Głosu bohaterom użyczyły znane postacie, podobnie jak to miało miejsce w poprzednich grach z serii. Haley Joel Osment, Corey Burton (głos Zeusa w God of War), Quinton Flynn (Raiden z MGS), to tylko część znakomitej obsady, ale nie myślcie, że w swe role bardzo się wczuli. Zrobili swoje, zgarnęli kasę i tyle ich widziano. Postacie brzmią nieźle, ale nie ma się czym zachwycać.

Krótko podsumujmy. Pomieszanie karcianki z grą akcji niespecjalnie się udało, ale pokręcona fabuła i fajny motyw „tworzenia" świata to niewątpliwe zalety Chain of Memories. Poza tym to nowy erpeg na PS2 od Square Enix. Następnego wysłużona konsola Sony może już nie doczekać. ■■

**OCENA 6.6/10**

**+ ZAKRĘCONA FABUŁA, KREOWANIE ŚWIATA**
**– SYSTEM WALK, KOLEJNA WIZYTA NA STARYCH ŚMIECIACH**

**NAJPIERW POGRAJCIE W PERSONA 4**

### Jak w bajce

Akcja toczy się w Zamku Zapomnienia. Na każdym jego piętrze znajdują się drzwi prowadzące do świata wykreowanego ze wspomnień Sory. Bohaterowie odwiedzą Krainę Czarów, Miasteczko Halloween, Koloseum Olimpijskie, a także Agrabah. Ponownie znajdą się we wnętrzu wieloryba Monstro. Szkoda, że akcja toczy się w tych samych miejscach, co w pierwszej części. Pomysł by pokazać je z innej perspektywy na GBA był ciekawy, ale na PlayStation 2 już je widzieliśmy. Może już wystarczy tego odgrzewania starych kotletów?

# WINTER SPORTS 2009
## THE NEXT CHALLENGE

**OSTATNIO NIECO SPUCHŁEM, OKAZAŁO SIĘ, ŻE TO DUMA MNIE TAK ROZPIERA..**

txt: MARCELLUS

**XBOX360 | PS2 | Wii**

- Wydawca: RTL Games
- Producent: 49 Games
- Liczba graczy: 1-4
- Premiera: już jest
- Dozwolone: od 3 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

**MIELU:** Nie zdziwiłbym się, gdyby okazało się, że autorzy RTL: WS mają przygotowany nie tyle silnik, co cały szkielet gry. Co roku próbują odziać go w nowe szaty i wydają na różne konsole. Ale to tylko taka tam teoria i na pewno mieliby mi za złe, że nie skupiłem się na nowościach i zmianach w systemie rozgrywki. Znaczy się, na czym? Mam się zachwycać biatlonem i snowboardem, skoro zrobione są tak, że czułem się zażenowany pokazując grę piękniejszej połówce? Pecetową wersję dodawano do gazet, na konsolową nawet nie traćcie pieniędzy. I pamiętajcie, graliśmy w to żebyście Wy nie musieli. 3/10

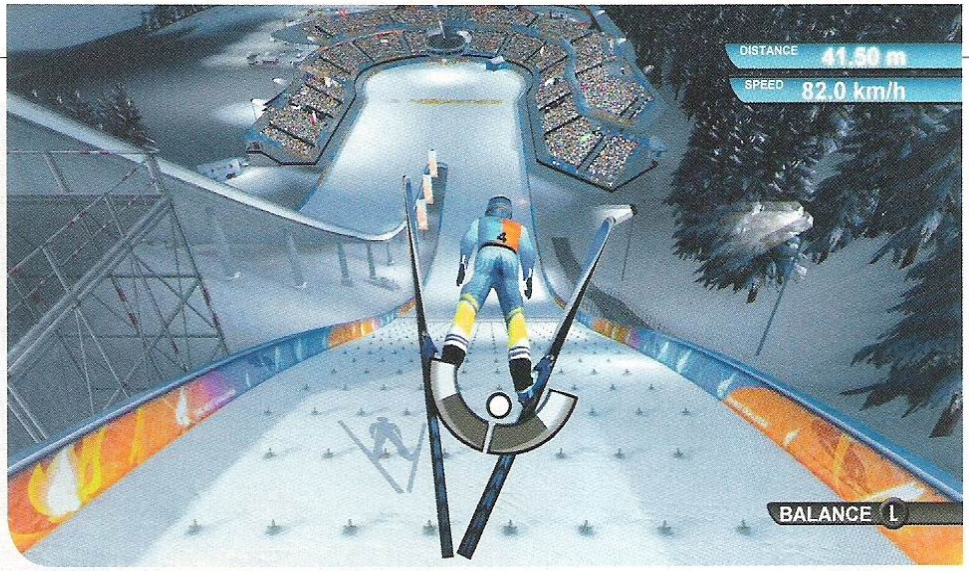
Objawiło się bowiem, że NEOplus jest tak bardzo opiniotwórczym periodykiem, że aż rady w nim zamieszczone trafiają do developerów i skłaniają ich do ulepszania swych gier! Pozwólcie, że zacytuję fragment mojej recenzji zeszłorocznego Winter Sports 2008: „[...] jest bieg narciarski (nie ma niestety biatlonu) [...]". I co? Ano to, że w Winter Sports 2009 bieg narciarski został zastąpiony właśnie biatlonem! Słabo!? No dobra, powyższą bufonadę potraktujcie z solidnym przymrużeniem oka. Ale trzeba przyznać, że wprowadzenie biatlonu jest bardzo na czasie, przynajmniej dla nas – Adam Małysz przestał już latać i nie gromadzi przed telewizorami milionowych rzesz fanów żądnych jakiegokolwiek sukcesu sportowego naszych reprezentantów. Ostatnio jednak zaczął jeszcze lepiej strzelać i jeździć na nartach niejaki Tomasz Sikora (ha, prawie jak rodzina!), nasz wielokrotny medalista w tej dyscyplinie, i lideruje w biatlonowym Pucharze Świata. Ale szans na tłumy przed telewizorami raczej nie ma...

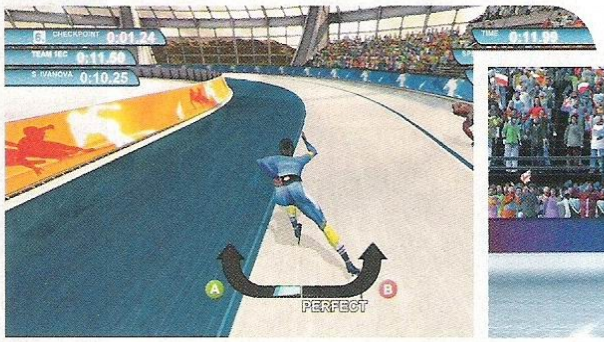
### →I POMALUJ MI ŚWIAT

Z radością sprawdziłem więc tę nowinkę, ale okazała się mało udana. Oczywiście z powodu przeciętnego strzelania – nie dość, że sekwencja „celowniczka" wygląda słabo pod względem graficznym, to na dokładkę nie wprowadzono jakichś fajnych zasad – ot, wstrzymanie oddechu i tyle. Jak widać nawet dobre rady NEOplusa można źle spożytkować. Ale i tak biatlon wypada lepiej od biegu z poprzedniej części – przynajmniej coś się dzieje, a niecelne strzały skutkują karnym sekundami doliczanymi do końcowego czasu.

Poza przeciętnym biatlonem niemal wszystko zostało po staremu – dzięki wprowadzeniu snowboardowego half-pipe'u liczba zawodów zwiększyła się do szesnastu, a samych głównych kategorii dyscyplin do dziesięciu. Są to: narciarstwo alpejskie, skoki narciarskie, łyżwiarstwo figurowe, curling, łyżwiarstwo szybkie, bobsleje, sanki, skeleton i wspomniany biatlon oraz snowboard. Zawodów jest więcej niż kategorii, bo w narciarstwie alpejskim są w sumie cztery dyscypliny (slalom, slalom gigant, zjazd i super gigant), na łyżwach można ścigać się na dwóch dystansach (500m i 1500m), skakać z małej i dużej skoczni, a w bobach jeżdżą dziewczyny (w dwójkach) oraz faceci (w czwórkach).

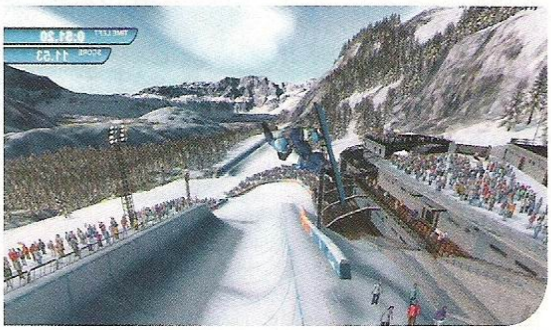
Każda z tych w zasadzie mini-gier jest prosta i przystępna dla każdego. Większość nie wymaga też specjalnego skilla. Jak zwykle najlepiej bawiłem się przy skokach narciarskich, bo te są najbardziej interaktywne – trzeba wyczuć moment odbicia, balansować w powietrzu i dobrze wylądować. Jeżdżenia na nartach w dół jest nudne, podobnie jak na sankach i wszystkich ich odmianach w lodowej rynnie. Prędkość niby jest, ale wali po oczach wiatrem nudy. Łyżwy – w przypadku „artystycznym" polegają na ruszaniu analogami (machaniu wiilotem) zgodnie z tym, co wyświetlane jest na ekranie, a „szybkim" – na odrobinie masakrowania przycisków, a potem wciskaniu ich do rytmu. Zieeew. Pozostaje jeszcze snowboard, ale nie wart jest uwagi – cała „zabawa" polega na jeżdżeniu od krawędzi do krawędzi „półrury", wybijaniu się oraz wykonywaniu QTE. Swoją drogą sprofilowanego chyba pod wiilota i gruchę, bo w przypadku innych konsol czasu na wprowadzenie żądanych kombinacji jest nieco za mało. Pozostaje jeszcze curling, najjaśniejszy punkt Winter Sports 2009: The Next Challenge. Wymaga taktyki i sporej precyzji, daje dużo satysfakcji i przede wszystkim to jedyna dyscyplina, w którą można pograć nieco dłużej i nawet wziąć udział w rozgrywce pucharowej. Pozostałe konkurencje trwają dość krótko. A i tak potrafią w szybkim tempie znudzić. Rekord jakiś.



**LEĆ ADAM, LEĆ...** I tak od lat, nic się nie zmienia. Twórcy gry wymyślili solidny system, ale rozwinąć go już nie potrafią.

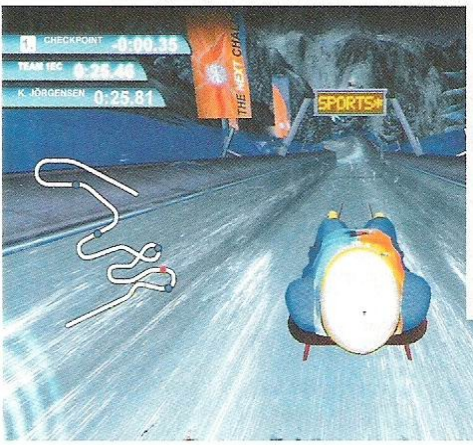
**KONKURENCJA** A raczej jej brak – tylko to może przeważyć szalę „kupić – nie kupić" na korzyść wydawcy Winter Sports 2009.



### →I JAKOŚ(Ć)

Tym razem pojechano szeroko po lodowych bandach – oprócz wersji na Wii oraz PS2, które pod względem graficznym nie różnią się od poprzedniej części, gra trafiła także na Xboxa 360. I na nim nieco wyładniała – dodano kilka efektów specjalnych w stylu na przykład kropel wody spływających po ekranie, gdy mknie się z dużą prędkością. Nie jest to oczywiście żadna rewelacja, ale da się patrzeć i grać bez krzywienia. No, może czasami jakiś grymas przemknie przez twarz, zwłaszcza gdy zobaczy się, nomen omen, twarze zawodników oraz niektóre animacje ruchów. Ale źle nie jest, średnio za to na pewno. Z dźwiękiem za to już bardzo słabo, banalne muzyczki i odgłosy; jedynie komentatorzy potrafią (tradycyjnie już) rozbawić głupimi tekstami rzucanymi z flegmą typową dla komentatorów snookerowych.

Grać się da, jak ktoś lubi curling i skoki to nawet dość długo. Ale gra nie oferuje niczego specjalnego – tryby kariery to po prostu przechodzenie sześciu kolejnych pucharów, które nudzi się już po pierwszym. Na własne ryzyko. ■■



**MOŻE NA Wii?** Jest szansa, że na Wii Winter Sports 2009 sprawdzi się jako party game – po dawce napojów wyskokowych skoki narciarskie nabierają solidnych rumieńców. Ale uwaga, łatwo jest spaść z balance boarda, hehe.

**OCENA 4.7/10**

**CURLING, SKOKI, WERSJA NA WII JAKO PARTY GAME – TO TYLKO ZESTAW ŚREDNICH MINI-GIER W PEŁNEJ CENIE**

ZIMOWA SKŁADANKA

### Szczotki w ruch!

Na południu panowie od wieków grają sobie w parkach w boule czy bocce i rzucają kulami, by umieścić je jak najbliżej wyznaczonego punktu i jednocześnie wybić kule przeciwników. Fajna zabawa na ciepłe dni. Ale co robić, gdy śnieg grubą warstwą pokrywa ziemię? Na świetny pomysł najdalej w późnym średniowieczu wpadli Szkoci – grali w grę o podobnych zasadach, tyle że płaskimi kamieniami i nie rzucali nimi, tylko ślizgali je po zamarzniętej tafli jezior i stawów. Tak narodził się curling, którego nazwa wcale nie pochodzi od angielskiego „curl" tylko od szkockiego czasownika „curr" – pomruk, szum, czyli dźwięk szorującego po lodzie kamienia. Chcecie spróbować? Na www.pzc.org.pl w dziale Linki znajdziecie odnośniki do dziesięciu klubów z całej Polski. Naprawdę, ten sport tak niedorzecznie wygląda tylko z zewnątrz...

# METAL SLUG 7

## NAJBARDZIEJ HARDCORE'OWA STRZELANINA NA DSA

txt: MIELU

- Wydawca: Ignition
- Producent: SNK
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
GRA!!!
DESIGN

**SUBASH:** Metal Slug to prawdziwa perełka w dzisiejszych czasach – wszelkie stare serie próbują skoczyć w trzeci wymiar; na szczęście poza jednym fatalnym i wydanym bodaj tylko w Japonii Metal Slug 3D, ekipa SNK zaprzestała eksperymentów i uciekła do ostatniego bastionu 2D, czyli NDS. Slug jak Slug – nowe pomysły potrafią rozbawić niemal do łez, gra zachowała swój charakterystyczny styl i w dalszym ciągu wymaga skilla i manuala. Dobra rzecz.

Każdy, kto uważa się za hardcore'owca, powinien ukończyć przynajmniej jedną część Metal Sluga. Ta seria jest jak Castlevania lub Viewtiful Joe – trudna, wymagająca praktyki i stalowych nerwów.

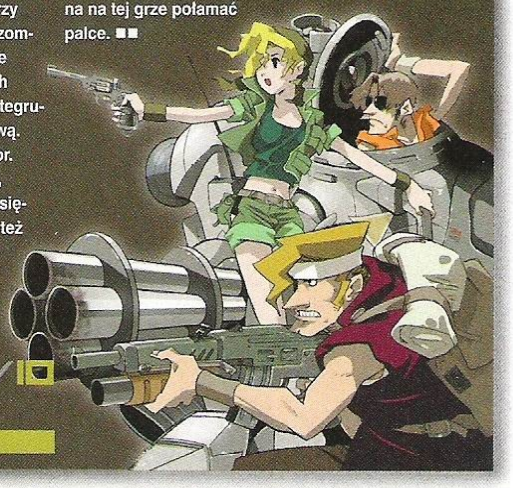
To dwuwymiarowa strzelanka w stylu Contry, bohater walczy z setkami przeciwników próbujących pozbawić go życia. Nigdy nie było to łatwe zadanie, ale dopiero siódemka uczy pokory i pokazuje człowiekowi, jak bardzo marnego ma skilla. Wszystkiemu winny jest mały ekranik konsolki, na którym zwyczajnie brakuje miejsca, gdy przeciwnicy zaatakują gromadą, rzucając granatami i strzelając z wyrzutni rakiet. Lawirowanie między nadlatującymi pociskami (gramy tylko na przyciskach, stylus jest zupełnie bezużyteczny, szkoda, że twórcy nie pokusili się o jakieś wykorzystanie drugiego ekranu) przypomina najtrudniejsze strzelaniny pokroju Bangai-O czy Ikaruga. Spróbujcie uniknąć ataków bossa składającego się z dwóch niezależnie poruszających się części, albo przetrwać podczas jazdy windą, gdy spadochroniarze próbują strącić bohatera z karabinów snajperskich!

Są trzy poziomy trudności, ale nawet na najniższym ciężko przebić się przez grę bez wielokrotnego powtarzania misji. Warto najpierw ukończyć zabawę na easy, bo odkrywają się wszystkie poziomy i później na spokojnie (że niby jak?) można spróbować swoich sił na normalu i hardzie. Tradycyjnie każda kulka powala bohatera i odbiera mu jedno z niewielu żyć. Najlepiej zachować je na wielkich metalicznych bossów, z których sypią się dziesiątki śrubek i odpadają blachy w miarę jak bohater zadaje im obrażenia. Czasami nie pozostaje nic innego, jak nauczyć się danej misji na pamięć, by nie dać się zranić przed dojściem do szefa.

TYLKO JEDEN EKRAN Akcja toczy się na górnym ekranie, na dolnym widać uproszczoną mapę poziomu. Mogłoby jej nie być, i tak nie ma czasu, żeby na nią zerknąć. Jest dobrze, tak jak jest, nie każda gra musi wykorzystywać oba ekrany i stylusa.

Jak zwykle należy ratować jeńców. W podzięce dają jakąś silną broń, ale nie trzeba z niej od razu korzystać. Naciskając L lub R można szybko przełączyć się na podstawową, zostawiając bonusową na cięższe chwile. Są lasery, miotacze ognia, shotguny. Niczego nie brakuje, żeby wysłać na tamten świat żołnierzy oraz kosmicznych wojowników, którzy zastąpili zombiaki z poprzednich części. Są również trzy nowe Slugi. Track porusza się na torach, Giant to mech siejący ogromne spustoszenie, a przy tym dezintegrujący nadlatujące pociski potężną falą uderzeniową. Jest jeszcze wyposażony w vulcana Heavy Armor.

Świetnym dodatkiem jest tryb Combat School, gdzie można spróbować swoich sił w osiemdziesięciu trudnych misjach. Niczym nie zachwyca, ale też nie odrzuca oprawa AV z charakterystyczną grafiką i dźwiękami. Niestety, często w ogóle nie słychać muzyki, bo okrzyki i wybuchy są zbyt głośne, a animacji zdarza się niemiło chrupnąć w momentach największej zadymy. Ale największą wadą gry jest brak multiplayera Wi-Fi. Jeśli jednak macie DSa, szukacie wyzwania, albo chcecie poczuć odrobinę arcade'owego klimatu, bez wahania kupcie MS7. Nie zawiedziecie się, choć miejcie na uwadze, że można na tej grze połamać palce. ■■



OCENA **7.0/10**

+ COMBAT SCHOOL, ZMIANA BRONI W LOCIE
− BRAK MULTI WI-FI, CHRUPNIĘCIA ANIMACJI

JEST TROCHĘ MIEJSCA NA POPRAWKI

## TOMB RAIDER UNDERWORLD

▶ NDS // Eidos Interactive

**Lara pomniejszona do kilku pikseli traci na atrakcyjności.** Podobnie jak jej najnowsze przygody przeniesione w dwa wymiary. Kolejne poziomy są krótkie; dwie minuty zabawy i koniec, trzeba czekać kilkanaście sekund aż załaduje się kolejny.

Fabuła jest taka, jak w wersji na konsole stacjonarne, wykorzystano nawet te same przerywniki filmowe, choć zostały skrócone i pogorszono ich jakość. Wiadomo, o co chodzi, ale czułem się jakbym oglądał film omijając co drugą scenę. Etapy również zostały zmniejszone, błyskawicznie odnalazłem gigantycznego krakena i zabiłem go w kilkadziesiąt sekund. Gra jest łatwa, checkpointy gęsto rozstawione, więc w przypadku nieudanego skoku nad przepaścią nie trzeba ponownie przechodzić połowy poziomu. Ale żeby zepsuć skok trzeba się postarać, tak samo, by się zgubić. Brakowało mi jakiegoś wyzwania, naciskania przycisku otwierającego na kilka sekund bramę znajdującą się w miejscu, do którego trzeba szybko dotrzeć skacząc nad kolcami, unikając kamieni spadających z sufitu, czy czegoś w tym stylu. Czasami trzeba postrzelać do zbirów, albo rzucić w nich granatem. Różnie to wychodzi na przyciskach, chyba lepiej byłoby zrobić mieszane sterowanie – krzyżak służyłby do chodzenia, kucania i skakania, a stylusem wskazywałoby się cel, w który Lara strzelałaby automatycznie. Rewelacji nie ma, ale można sobie popykać.

■■ Mielu **6.3/10**

## WINTER SPORTS 2009

▶ NDS // Independent Arts

**W chwili, gdy piszę te słowa, wciąż jest grudzień, ale ciężko w to uwierzyć patrząc na pogodę.** Śniegu nie ma, trawa pięknie zielona, mróz nie dokucza. Kiedyś było zimno i chodziło się w pancerzu (kurtce), przez co wszystkim teraz się wydaje, że zima zaczyna się w listopadzie, a nie pod sam koniec grudnia (trwa do marca, jakby ktoś zapomniał). Może dlatego chętnie usiadłem do gry o sportach zimowych, żeby przypomnieć sobie dawne, mroźne czasy. Chciałem wziąć udział we wszystkich konkurencjach po kolei, ale długo nie pograłem. Musiałem zaliczyć kilka teoretycznie prostych zadań. Z jazdą figurową na lodzie nie miałem problemu. Na ekranie dotykowym pokazuje się informacja, jaki ruch wykonać stylusem. To łatwe, nie trzeba być superdokładnym. Gorzej ze ściganiem się na łyżwach na krótkim torze. Trzeba szybko mazać stylusem po ekranie i choć wydaje się to banalne, wcale takie nie jest. Zrezygnowałem i zabrałem się skoki, by pokazać, że w sporcie narodowym radzę sobie doskonale. Sterowanie jest koszmarne, nawet nie wiem, jak je opisać. Trzeba patrzeć na ekran dotykowy jak rozkłada się środek ciężkości, czy skoczek przypadkiem się nie przechyla i dokonywać korekty stylusem, ale wtedy nie ma jak ogarnąć górnego ekranu, żeby widzieć, w którym momencie się wybić. Lepiej sobie kupić wersję na Wii, a jak lubicie mini-gry i macie DSa to zainwestujcie w Wario.

■■ Mielu **5.0/10**

## REAL FOOTBALL 2009

▶ NDS // Ubisoft

**Idea wydawania piłek kopanych na przenośnych konsolach wydaje mi się niezrozumiała.** Ani FIFA, ani PES, ani żadna inna tego typu gra nie była aż tak dobra, jak na konsolach stacjonarnych i nie zapowiada się, żeby coś w tym temacie miało się zmienić. Fajnie rozegrać kilka meczyków podczas nudnej, wielogodzinnej jazdy pociągiem, ale nic poza tym. Nie widzę dobrego powodu, dla którego warto byłoby na te gry wydawać pieniądze.
Nie wydałbym ich na pewno na Real Football 2009, które znudziło mnie w zadziwiająco krótkim czasie. Grę rozkłada na łopatki kilka czynników. Na przykład bramkarze. Jeśli przeciwnikowi udało się ominąć mojego bocznego obrońcę i wpadał na pole karne, równało się to utracie bramki. Golkiperzy niechętnie wychodzą, by skrócić kąt, a blokowanie strzału to dla nich nadludzki wyczyn, więc nawet nie próbują tego robić. W polu nie jest lepiej – gdy przejmuję piłkę, reszta drużyny stoi jak wryta. Gdyby tylko ktoś wyszedł na pozycję, można by nawet spróbować skontrować przeciwnika. Można sobie pogdybać. Gracze biegają jak klocki i są strasznie powolni, gdy dryblują. Rozbawiło mnie, gdy stanęło obok siebie czterech piłkarzy i przez chwilę oglądałem jak przy próbie odebrania piłki wpadali i odbijali się od siebie. Komedia nie piłka. Aha, nie ma sensu grać na wysokim poziomie trudności, co strzał to albo gol, albo poprzeczka. ■■ Mielu **4.9/10**

## PRINCE OF PERSIA FALLEN KING

▶ NDS // UbiSoft

**Książe coraz bardziej przypomina Linka.** Nie dość, że w każdej grze wygląda inaczej, to czasem nawet nie ma nic wspólnego ze swoimi poprzednimi wcieleniami. Jakby był dwiema, lub nawet trzema różnymi osobami. Nie spodziewałem się, że zadziorny podróżnik z nowego Prince of Persia (taki z niego książę, jak ze mnie mister universum) na DSie okaże się mangowym karzełkiem. Elika musiała wyglądać koszmarnie w takiej postaci skoro autorzy postanowili, że w ogóle nie pojawi się w grze. Zamiast niej bohater spotyka tajemniczego maga, który wspomaga go czarami ofensywnymi. Bywa pomocny, choć akurat w Fallen King walka ma niewielkie znaczenie. Generalnie jest to platformówka 2D skupiająca się głównie na tradycyjnych elementach, czyli skakaniu nad przepaściami, omijaniu śmiertelnych pułapek i kombinowaniu jak przebiec od przycisku do bramy nim otwieranej nie dając zabić się po drodze. Sterowanie jest podobne do tego z Zeldy (znowu Link?), wszystkie czynności wykonuje się stylusem. Książe zazwyczaj dobrze radzi sobie z rozróżnianiem, czy ma przeskoczyć nad przepaścią czy się do niej wturlać, chociaż momentami nie ogarnia, że nie chodzi o to, by wspinał się po ścianie, a zjechał po niej. Gra długo się rozkręca, początkowo jest zbyt prosta, ale po pewnym czasie staje się wymagająca. Jeśli wcześniej Was nie znudzi, macie szansę dobrze się pobawić. ■■ Mielu **6.5/10**

# RETROPLUS

**Retro+ to nasza nowa inicjatywa, którą chcemy zastąpić wysłużonego NEONA, choć część działów z NEONA oczywiście w jakiejś formie nadal będzie się pojawiać na łamach enplusa. Często łapiemy się na wspominaniu starych, kultowych gier i konsol, a wiemy z licznej korespondencji, że i Wam gra w duszy nutka nostalgii i tęsknoty za tym, co odeszło. Proponujemy zatem pakerną, bo ośmiostronnicową sekcję Retro w NEO+. Dział będzie ewoluował – czekamy na Wasze propozycje, sugestie, opinie, a także na Wasz wkład (redakcja@neo-plus.pl). O czym chcecie przeczytać? A może macie ochotę podzielić się wspomnieniami? Zapraszamy do lektury.** EKIPA RETRO+ POD WODZĄ DR MAXA

**Nagłe zaprzestanie w 2001 roku produkcji Dreamcasta było dla wielu fanów szokiem, a tylko kwestią czasu dla tych, którzy od dłuższego czasu trzeźwo patrzyli na poczynania Segi, której wizerunek poważnie nadszarpnęła druzgocąca porażka Saturna w walce PS one. „Niebiescy" wiedzieli, jak bardzo zawiedli wieloletnich oraz nowych fanów.**

# DREAM

Poważnie zastanawiano się, czy nie usunąć loga firmy z obudowy nowej konsoli, żeby przypadkiem nikogo nie zraziło do zakupu. Decyzja taka nie zapadła, Sega z dumnie uniesioną głową stanęła do walki z Sony. Walki, którą przegrała jeszcze szybciej, niż poprzednio.

Decyzja o zaprzestaniu produkcji zapadła zbyt wcześnie, by konsola z zakręconym logo zdążyła rozwinąć skrzydła. Wydawcy przenosili w pośpiechu swoje projekty na PlayStation 2, a Decek po niedługim czasie odszedł w całkowite zapomnienie, choć w Japonii sprzedawano go aż do 2006 roku.

Pod koniec listopada 2008 minęło dziesięć lat od czasu narodzin ostatniej arcade'owej konsoli. Postanowiliśmy krótko o niej powspominać i przedstawić ją graczom, którzy nigdy nie mieli przyjemności się przy niej bawić.

## ZRODZONA W BÓLACH

Ponad dziesięć lat minęło od momentu pojawienia się pomysłu, by stworzyć najbardziej zaawansowaną technologicznie konsolę, która jednocześnie byłaby łatwa w programowaniu. Problemy z tworzeniem gier na Saturna skutecznie zachęciły developerów do przejścia do obozu Sony i przyczyniły się do porażki Segi. Aby uniknąć tego samego błędu, konsolę wyposażono w system operacyjny Windows CE, mający w założeniach umożliwić szybkie i łatwe tworzenie gier oraz konwersje pecetowych hitów. Na szczęście Deceka nikt nie nazywał pecetem, jak to miało miejsce później w przypadku pierwszego Xboxa. Mogłoby to zniechęcić konsolowców do jego kupna.

Cofnijmy się do samego początku. W 1997 roku koncern oficjalnie poinformował o planach wydania platformy kolejnej generacji. Nad projektem pracowały dwa oddziały: Sega of America i Sega of Japan. Pierwszy opracowywał projekt „Black Belt" (czarny pas), natomiast twór Japończyków nosił nazwę „White Belt" (biały pas). Urządzenie amerykańskiego oddziału Segi, nadzorowanego przez Tatsuo Yamamoto, wyposażone było w procesor Hitachi SH4 z procesorem graficznym 3dfx Voodoo 2. Japoński oddział kierowany przez Hideki Sato umieścił w swoim projekcie identyczny procesor, jak Amerykanie, ale użył innego chipa graficznego. W konsoli, która zmieniła nazwę kodową na Katana, znalazł się akcelerator PowerVP stworzony przez firmę NEC.

W kwietniu 1997 roku firma 3dfx szukając sposobów na zwiększenie kapitału po raz pierwszy wprowadziła akcje spółki do obrotu giełdowego. Zgodnie z amerykańskim prawem musiała przedstawić szczegóły dotyczące sytuacji finansowej i określić detale działalności. Przez przypadek ujawnione zostały szczegóły kontraktu z Segą, która w ogromnej tajemnicy trzymała wszelkie informacje na temat swojego nowego projektu. Zdenerwowani Japończycy zerwali kontrakt z 3dfx i dali zielone światło projektowi Katana. Przy okazji zmieniono nazwę konsoli na Dreamcast.

### JAK ZE SNU

DC najszybciej pojawił się w Kraju Kwitnącej Wiśni – dokładnie 27 listopada 1998 roku.

### UPADEK DREAMCASTA W PIGUŁCE

1. Dreamcast cierpiał na brak wsparcia ze strony gigantów pokroju Electronic Arts, Konami czy Squaresoftu. Brak gier sportowych spod szyldu EA czy RPGów w stylu Vagrant Story i Final Fantasy odrzucał od DC fanów tych gatunków.

2. Brak możliwości odtwarzania DVD był jedną z pięt achillesowych DC w starciu z PlayStation 2, które przez długi czas było najtańszym na rynku odtwarzaczem tego formatu.

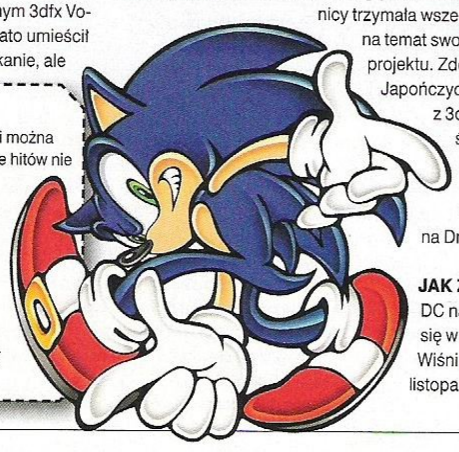
3. „Makaronowi" brakowało typowych dla innych konsol „system-sellerów". Ani Sonic Adventure, ani Soul Calibur, nie pomogły Dreamcastowi w poprawieniu sprzedaży.

4. Choć GD-ROM uniemożliwiał piractwo, problem w zabezpieczeniach tkwił w samej konsoli. Niepotrzebne były żadne przeróbki. Początkowo, żeby odpalić skopiowaną grę trzeba było najpierw uruchomić płytę ze specjalnym programem. Z czasem piraci poradzili sobie z tym utrudnieniem i później wystarczyło już tylko włożyć nielegalną kopię gry do konsoli. Sega zbyt późno zareagowała wypuszczając w odpowiednim czasie model DC, który nie obsługiwał płyt CD.

5. Zaprzestanie produkcji konsoli i obniżanie jej ceny oznaczało śmierć konsoli. W połowie 2001 roku nowego Dreamcasta można było kupić już za 399 zł!

### KUPUJESZ?

Konsolę wraz z padem, kartą pamięci i kilkoma grami można „wyrwać" na aukcjach już za 150 złotych, a ceny wiele hitów nie przekraczają 40 zł. Oczywiście zdarzają się gry, które nie schodzą poniżej stu, a nawet dwustu peelenów (Shenmue 2). Gracze liczący każdy grosz oraz kolekcjonerzy mogą zajrzeć na e-bay, gdzie można znaleźć NOWE zestawy DC (w folii) oraz takie rarytasy, jak Zip Drive (prototyp przystawki dla DC odczytującej dyskietki i wyposażonej w port usb). Rok temu ktoś wystawił go na aukcji, a chętni wywindowali jego cenę do dziesięciu tysięcy złotych!



# CAST

## NAJLEPSZE GRY NA DREAMCASTA

**SOUL CALIBUR** – kontynuacja świetnego Soul Blade z PS one. Przepaść między PSX/N64/Saturnem a DC pod względem graficznym była ogromna. Soul Calibur z doskonałym systemem rozgrywki okraszonym przepiękną grafiką dostawał na całym świecie zasłużone dziesiątki. Również w NEO+.

**SHENMUE** – „1999 – RPG ewoluowało" – te słowa doskonale odwzorowują całokształt tej niezwykłej pozycji stworzonej przez Yu Suzukiego. Tętniący życiem świat w trójwymiarowej oprawie, iście filmowy obraz gry – te zalety złożyły się na jeden z najbardziej rewolucyjnych tytułów na DC.

**JET SET RADIO** – ta gra nadała nową rangę cel-shadingowi znanemu do tej pory jedynie z Fear Effect na PSX. Ale nie tylko komiksowa grafika zadecydowała o sukcesie tej gry, w której wcieliliśmy się w rolę skaterów pomagając im promować nielegalną stację radiową (tytułowe Jet Set Radio). JST nie zarządziłoby bez świetnej muzyki: funku, punku i hip-hopu.

**METROPOLIS STREET RACER** – zapewne znacie serię wyścigów Project Gotham Racing – MSR był jej początkiem. Wspaniała grafika, wymagający system jazdy i długa żywotność skutecznie odwróciły uwagę graczy od Gran Turismo. Kudosy lecą do Bizarre Creations!

**PHANTASY STAR ONLINE** – pierwszy eRPeG z możliwością gry przez sieć. Kontynuacja hitu z Mega Drive. PSO cieszył się ogromną popularnością na całym świecie. Tak wielką, że do dziś ukazują się kolejne odsłony serii, niestety już tylko na PC.

**SONIC ADVENTURE** – Sonic z przyjaciółmi zawitał na ostatniej konsoli „niebieskich" trzy razy, w tym w aż dwóch zakręconych platformówkach. Pierwsza część trójwymiarowych przygód Niebieskiego Jeża była najlepiej sprzedającą się grą na Dreamcasta i do dziś uznawana jest za jedną z najlepszych, w jakich kiedykolwiek wystąpił.

## AKCESORIA

**VMU** – standardowa karta pamięci o pojemności 1MB (200 bloków). Miała wbudowany monochromatyczny ekranik LCD. Zastosowanie znalazła między innymi w Virtua Tennis, gdzie w trakcie meczu na ekraniku VMU wyświetlało się wszystko, co działo się na ekranie telewizora. Oczywiście w znacznie uboższej postaci. W Resident Evil Code: Veronica na karcie wyświetlał się stan zdrowia postaci i inne przydatne informacje. VMU wyposażona była w małą baterię, dzięki której mogliśmy grać w mini-gierki. Wystarczyło zapisać save'a na przykład z Quake 3, by po odłączeniu VMU od pada zagrać na karcie pamięci w przechodzenie labiryntu na czas. Dało się również ustawić budzik oraz kasować stany gry bez konieczności włączania konsoli.

**JOYPAD** – w padzie do DC po raz pierwszy zastosowano analogowe spusty, tak zwane triggery, bez których dziś nie sposób wyobrazić sobie nowoczesnych padów, grania w strzelanki i wyścigi. Doskonale sprawdzały się w rajdówkach, gdzie w zależności od siły nacisku, pojazd nabierał prędkości lub zwalniał.

**MARAKASY** – Dreamcast był zapatrywany w naprawdę wykręcone gadżety do grania, oto jeden z nich. Kojarzycie zdjęcie Grabarza wywijającego owymi marakasami? Prawdziwa zabawa w Samba de Amigo rozpoczynała się dopiero po podpięciu tej zabaweczki.

**WĘDKA** – wirtualne łowienie ryb jeszcze nigdy nie sprawiało takiej frajdy! Kontroler był kompatybilny nie tylko z Sega Bass Fishing. Gracze dla żartu używali wędki zamiast pada w zwykłych grach. Protoplasta wiilota?

**DREAMEYE** – jedno z wielu urządzeń, które ukazały się tylko w Japonii. Była to mała kamerka sprzedawana w zestawie z headsetem. Sega planowała zrobienie gier obsługujących ten sprzęt, ale chyba zabrakło jej pomysłu na miarę Eye Toya.

Niecały rok później, 9 września 1999 roku, konsola zawitała na półkach sklepowych w USA, zaś Europejczycy musieli poczekać do 14 października 1999.

W tamtym czasie na rynku nie było równie potężnej konsoli. DC był rewolucją, 128-bitową maszyną generującą niespotykaną dotąd grafikę. Wyposażony został w innowacyjny nośnik danych GD-ROM. Gry ukazywały się na płytach o pojemności ponad 1GB, co teoretycznie miało uniemożliwić ich kopiowanie. Absolutną rewelacją i rewolucją był wbudowany modem, za pomocą którego gracze mogli surfować w internecie, a także grać z ludźmi z całego świata! Być może trudno sobie to dziś wyobrazić, gdy dostęp do sieci oferują wszystkie konsole, ale w tamtym czasie było to coś niespotykanego i znacznie wyprzedzającego epokę.

Konsolę Segi agresywnie reklamowano na całym świecie. W Japonii pokazywano ją w telewizji, w Europie użyto hasła „up to 6 billion players" („aż do sześciu miliardów graczy"), co było oczywiście sporą przesadą. Miało ono nawiązywać do możliwości surfowania w sieci i zrzeszania graczy z całego świata. Co zabawne, jakiś czas potem zostało w pewien sposób powtórzone w przypadku Xboxa 360, a jeszcze ciekawsze jest to, że obie te konsole łączy osoba Petera Moore'a, obecnie szefa EA Sports, który zapewne był głównym pomysłodawcą takiej strategii marketingowej. W przypadku DC na powszechne granie online było chyba jeszcze za wcześnie, ale kilka lat później do sieciowego szaleństwa na Xboksie 360 udało mu się przekonać miliony graczy.

Sega osiągnęła cel, udało jej się zainteresować graczy konsolą. Japończycy postanowili dać ulubionej firmie drugą szansę, ale na pewno nie spodziewali się, że wrócą ze sklepów z pustymi rękoma. Producent chipa graficznego napotkał problemy natury technicznej i nie wyrobił się z produkcją. W rezultacie Sega przyjmowała preordery na Dreamcasta jedynie przez dwa dni. Zamiast planowanych pół miliona egzemplarzy, tylko sto pięćdziesiąt tysięcy konsol trafiło do sprzedaży w dniu premiery. Inaczej wyglądała sytuacja w momencie premiery w USA i Europie w 1999 roku. Do wyboru było już wiele gier pokazujących możliwości sprzętu, w tym genialny Soul Calibur, .

## PRZEDWCZESNA „ŚMIERĆ"

Aż do 2000 roku jedynym rywalem DC było PlayStation. W tym czasie na konsolę Segi ukazało się wiele wspaniałych tytułów, w tym choćby wspomniany już Soul Calibur, a także Shenmue, Phantasy Star Online, Jet Set Radio, Metropolis Street Racer, Sonic Adventure, Virtua Tennis i wiele innych. Ponad dwie trzecie gier na DC otrzymało noty powyżej pięćdziesięciu procent, ciesząc się uznaniem wśród graczy.

Niestety, sielanka zakończyła się w momencie premiery PlayStation 2. Sony udało się zachęcić producentów gier wizją przyszłych zysków. Dreamcast stracił wiele exclusive'ów, przestał również być interesujący dla graczy zapatrzonych w możliwości Xboxa i GameCube'a. Z najsilniejszej konsoli na rynku „makaron" błyskawicznie stał się najsłabszą.

Choć wciąż powstawały gry na konsolę Segi, brakowało rewolucyjnych tytułów, które pozwoliłyby mu odbić się od dna. Biblioteka dostępnych gier była zawężona do kilku gatunków. Brakowało zwłaszcza jRPGów, ale też wsparcia ze strony największych wydawców. Sega wydawała wiele wspaniałych tytułów, ale sama nie dała rady pociągnąć sprzedaży konsoli, choć wcale nie była ona tragiczna. Po prostu Sega miała za mało środków finansowych, żeby dalej ciągnąć produkcję konsoli i jej sprzedaż przy nadal stosunkowo niewielkiej bazie użytkowników (DC w trzy lata dociągnął do ponad 10 milionów sprzedanych egzemplarzy, nieco lepiej niż Saturn), a przez to skromnych wpływach ze sprzedaży gier. Dreamcast wegetował, a w tym czasie PS2 podbijało rynek kontynuacjami gier z PS one oraz nowymi, bardzo dobrymi grami. Sony udało się przyciągnąć zwykłych zjadaczy chleba. Sprzedali im nową konsolę jako najtańszy odtwarzacz filmów DVD na rynku. PlayStation 2 przez długi czas nie pokazywało, że jest mocniejszą konsolą od DC, ale odpowiedni marketing zrobił swoje. Gracze ponownie zaufali Sony.

## POD RESPIRATOREM

Sega podjęła decyzję o zaprzestaniu produkcji konsoli w 2001 roku. Obiecała przy tym, że nie pozostawi fanów na lodzie i istotnie jeszcze przez trzy lata wspierała martwego „makarona" grami, czym nie może poszczycić się żaden inny producent konsol. Obniżyła również cenę sprzętu licząc na wyprzedanie egzemplarzy zalegających w magazynach i na półkach sklepowych.

W 2001 roku ukazały się Shenmue 2, Crazy Taxi 2, Sonic Adventure 2, Daytona USA 2001, Virtua Tennis 2 i świetny FPS Outtriger stworzony przez studio AM2. Kilkanaście miesięcy później ukazała się Ikaruga, która od niedawna jest dostępna również na Xbox Live Arcade.

Niektórzy złośliwie twierdzą, że sprzęt Segi i tak przetrwał aż za długo. Nie mają jednak racji nazywając konsolę martwą. DC wciąż żyje, głównie dzięki niezależnym producentom-zapaleńcom. Nawet w zeszłym roku w Japonii ukazały się dwie nowe gry.

Mimo rychłej „śmierci", Dreamcast zapisał się na kartach konsolowej historii. Dziwna konsola, która nie należała do old-schoolu, jak PSX, nie była też next-genem zdolnym do walki z PS2, Xboxem i GCN. Szanujemy ją, bo wprowadziła graczy w nową erę bajecznie pięknych gier i rozgrywki sieciowej, a także za te wszystkie niesamowite arcade'owe tytuły. Wspaniały sprzęt, który niestety odszedł zbyt szybko, by mogło go poznać młode pokolenie. Jeśli macie możliwość, kupcie Deceka na aukcji w necie i sprawdźcie najlepsze gry. Pokochacie ostatnią konsolę Segi i dołączycie do grona zasmuconych jej przedwczesną śmiercią.

**Michał „Century Child" Wawrzyniewicz**
**with a little help from Mielu**

***PS: Zapaleńcy pragnący poczytać więcej na temat Dreamcasta, podyskutować z fanami czy przyjrzeć się bliżej undergroundowym produkcjom, powinni odwiedzić największą polską stronę traktującą stricte o konsolach Segi (nie tylko o DC) – [www.sega.prv.pl]. Jest ona dowodem na to, że Decek wciąż żyje w sercach polskich graczy i ma się dobrze.*** ■

# NA OSTRZU DUSZY

***Druga połowa lat dziewięćdziesiątych. Pierwsze PlayStation króluje niepodzielnie na rynku konsol, zaś bitwę o tytuł króla mordobić toczą ze sobą Tekken i Virtua Fighter. Nieco z boku wychodzą sobie po cichu kolejne kontynuacje pierwszej bijatyki 3D na PSX – Battle Arena Toshinden.***

Nie wywołują większych emocji, jednak nadal stanowią elitę w gronie nawalanek z wykorzystaniem broni białej. Wówczas to Namco stwierdza: „Koniec tego dobrego!", przykłada mały palec do kącika ust i zaczyna opracowywać niecny plan. W roku 1996 owoc owego planu ląduje w salonach gier – pojawia się Soul Edge.

SE zaprezentowała się jako dynamiczna, szalenie spektakularna nawalanka, kładąca większy nacisk na efektowność starć i płynącą z nich frajdę, niż na znane z VF i Tekken liczenie klatek. SE był dużo bardziej otwarty dla nowicjuszy, tudzież ludzi, którzy lubili po prostu ponaparzać się od czasu do czasu na ekranie TV, ale niekoniecznie mieli czas i chęci do uczenia się przez pół roku ciosów jednej postaci. Co nie znaczy, że gracz poszukujący głębi nie mógł jej w SE znaleźć. Każda z dostępnych postaci miała unikalny styl walki jakąś bronią, co przekładało się na spory wachlarz ciosów i kombinacji. Od drobnej (acz nader obficie obdarzonej tu i ówdzie) panienki ninja Taki, poprzez wymoczkowatego Siegfrieda, aż po ślepego szaleńca Voldo – każdy mógł znaleźć odpowiadającą mu postać. System walki cechował się kilkoma nowatorskimi elementami, w rodzaju osobnego paska wytrzymałości broni – co nie pozwalało na przesadnie defensywny styl gry – tudzież możliwości zwarcia, do którego dochodziło, gdy obaj gracze wyprowadzili ciosy w tej samej chwili. Te elementy pojawiły się po raz pierwszy i zarazem ostatni w serii.

Gra odniosła spory sukces na automatach i już rok później została skonwertowana na Playa. Czekało ją tam nader ciepłe przyjęcie, w czym bynajmniej nie przeszkodził fakt, że wyładniało jej się po drodze, a także przybyło opcji. Oprócz klasycznego Arcade, pojawiły się tryby VS, Time Attack, Team Battle i przede wszystkim Edge Master Mode – połączenie koncepcji klasycznej nawalanki z drobnymi elementami RPG. Soul Edge (w Europie znany jako Soul Blade) był też, jak już wspomniałem, bardzo ładną grą. Dopracowane modele postaci okładające się kreślącym w powietrzu kolorowe smugi orężem, a wszystko to na tle rozbudowanych, pomysłowych plansz (zwłaszcza arena na spływającej rzeką tratwie) – wszystko to robiło naprawdę spore wrażenie i zostawiało w tyle większość ówczesnych fighterów. Na osobne parę słów zasługuje intro – jedno z gatunku tych, którymi sklepikarze kusili klientów do zakupu konsoli i którego większość graczy nie miała nigdy serca przerwać. Ot, tak wówczas działał na ludzi kawałek dobrego rendera z kawałkiem chwytliwego j-popu w tle.

Węsząc kolejną obok Tekkena serię hitów, Namco nie zwlekało długo z premierą kontynuacji. Soul Calibur ukazał się na automatach w 1998 roku i... Nie, wcale nie stał się z miejsca przebojem, na który miliony bywalców salonów traciłoby tony żetonów. Przyjęcie – o dziwo – okazało się raczej chłodne. Nie chcąc pozwolić swej serii paść tak młodo, rozczarowani twórcy postanowili działać. Owoc owego działania zakwitł rok później na wciąż świeżutkiej maszynie Segi, o wdzięcznej nazwie Dreamcast.

SC okazał się największym prezentem jaki Namco mogło sprawić, zarówno graczom, jak i matczynej firmie Sonica. Nieprawdopodobnie ładny, superpłynny i niezrównanie grywalny Soul Calibur z miejsca stał się jednym z lepszych powodów dla kupna konsoli Segi, i obiektem westchnień wielbicieli mordobić. Bodaj po raz pierwszy gracze dostali do dyspozycji prawdziwe, w pełni trójwymiarowe areny, po których mogli się w każdej chwili swobodnie przemieszczać (a nie tylko uskakiwać na bliższy czy dalszy plan), a nowi wojownicy szybko stali się klasykami, bez których dziś trudno wyobrazić sobie serię – by wspomnieć choćby takie imiona, jak: Ivy, Nightmare, Maxi, Astaroth czy Kilik. Napakowana trybami i sekretami gra do dziś postrzegana jest jako absolutny szczyt, powyżej którego seria najprawdopodobniej nigdy już się nie wespnie. Podobnie chyba sądzą sami twórcy, biorąc pod uwagę, że od tego czasu przestali bawić się w modyfikacje tytułu i pozwolili, by Soul Calibur stało się marką wszystkich kolejnych gier, wzbogaconych o stosowny numerek oczywiście. Jeśli nie mieliście dotąd szansy zmierzyć się z tą kultową pozycją, a nie w smak Wam poszukiwanie Dreamcasta na rynku wtórnym, wiedzcie że parę miesięcy temu SC wypuszczony został na XBLA. Macie więc okazję małym kosztem nadrobić zaległości.

Po olbrzymim sukcesie SC i nieoczekiwanie szybkim zgonie DC, wielu zaczęło się zastanawiać jaką platformę zaszczyci swą obecnością następca legendarnej nawalanki. Ku zdziwieniu wielu, wybór padł na... Wszystkie. Soul Calibur 2 ukazał się jednocześnie na PS2, Xboxa i GameCube'a. Mało tego, każda konsola dostała jedną postać na wyłączność – odpowiednio: dziad Heihachi na platformie Sony, mroczny emo-heros Spawn na maszynce Billa oraz wyposażony w nieodłączne bomby, bumerangi i rajtuzy Link na kostce Nintendo. Czy jednak sama gra spełniła wygórowane oczekiwania i podniosła jeszcze – umieszczoną niebotycznie wysoko przez poprzedniczkę – poprzeczkę? Z miejsca rujnując suspens odpowiem – nie. Nie znaczy to jednak, że ów poziom obniżyła albo, że okazała się grą słabą. Co to, to nie. Po prostu nie był to szok na miarę pierwszego Calibura, a raczej rzetelny sequel z odpowiednio podciągniętą oprawą i obowiązkową gamą ulepszeń. Jednym z lepiej zauważalnych były zaprojektowane od nowa areny – bardziej rozbudowane, nierzadko częściowo otoczone ścianami, wobec czego ring out nie zawsze wchodził w grę. Oprócz tego oczywiście standardowo rozbudowany został zestaw wojowników (m.in. Raphael – fircykowaty szermierz, postać z gatunku „walę po przyciskach jak leci i rozwalam cię perfektem, lol") i trybów gry, w tym kontynuujący quasi-RPGowe tradycje poprzednich części Weapon Master Mode.

Wydana dosyć szybko, bo dwa lata później, kontynuacja ukazała się już wyłącznie na PS2, co mogłoby stanowić dla niektórych zaskoczenie, dopóki nie przypomną sobie oni, że do tego czasu rówieśnicze konsole konkurencji wąchały już kwiatki od spodu. Soul Calibur 3 podążał dalej drogą wyznaczoną przez SC2, czyli „nie naprawiaj tego, co nie jest zepsute", tudzież „więcej tego samego, tylko ładniej". Wizualnie różnica pomiędzy częścią drugą a trzecią była niemal niezauważalna, a od iksboksowej wersji poprzedniczki SC3 wyglądał lekko gorzej, jeśli wziąć pod uwagę niższą rozdzielczość. Poza tym jednak, był to stary dobry Calibur plus kilka nowych, wykręconych postaci (Zasalamel – posiadacz bojowej kosy, tudzież chowająca ostrze w parasolce Setsuka) i trybów gry (nie wszystkich udanych, żeby wspomnieć tylko o pseudo-RTSowym Chronicles of the Sword). Miłą niespodzianką okazała się opcja tworzenia postaci, nawet ona jednak nie mogła ukryć faktu, że seria zaczynała dreptać w miejscu.

**NIEPRAWDOPODOBNIE ŁADNY, SUPERPŁYNNY I NIEZRÓWNANIE GRYWALNY SOUL CALIBUR Z MIEJSCA STAŁ SIĘ JEDNYM Z LEPSZYCH POWODÓW DLA KUPNA KONSOLI SEGI**

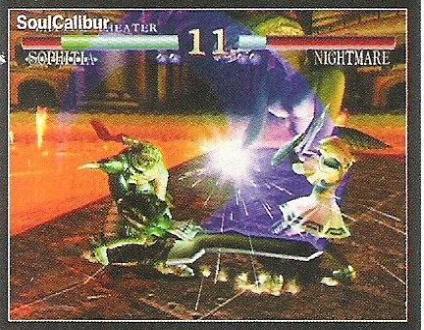
Prawdziwym krokiem do przodu miała być wydana w zeszłym roku czwarta (a tak naprawdę piąta) odsłona sagi. Czy tak się stało? Zdania zapewne są podzielone, acz wszyscy zainteresowani są chyba zgodni co do faktu, że Soul Calibur 4 to bardzo ładna i udana gra. Tym razem powtórzono manewr z jednoczesną premierą na kilku systemach, przy jednoczesnym zapewnieniu każdej platformie postaci na wyłączność. Dobór owych postaci przyjęty został z mieszanymi uczuciami, doszło bowiem do sprzężenia światków SC i... Gwiezdnych Wojen. Stąd też, posiadacze X360 dostali pokurczonego Yodę, zaś użytkownicy PS3 mogli pobawić się latarką samego mrocznego lorda Vadera. Małym efektem ubocznym owego miszmaszu był dostępny na obu platformach bohater SW: Force Unleashed. Jak zapewne boleśnie się przekonali niektórzy, tym razem smakiem musieli obejść się fani Nintendo, których maszynka nie pociągnęła by oprawy next-genowego SC4. W zamian dostali oni Soul Calibur Legends – prymitywnego slashera oprawionego w szaro-burą grafikę i nędzne sterowanie. Jak by nie patrzeć, słaby interes.

Wracając jednak do SC4, pomijając standardowe ulepszenia systemu walki (np. efekciarskie Critical Finishery) i zestaw nowych postaci, chyba najlepiej przyjętą nowinką była możliwość walki za pośrednictwem sieci. Osobiście uważam, że multi w mordobiciach najlepiej sprawdza się w wydaniu bezpośrednim – jedna konsola, dwa pady i dwóch zapluwających się, złorzeczących pacjentów zrzucających się nawzajem z kanapy. Jednak dla osamotnionych wojowników, lub zawodowców chcących sprawdzić się przeciw najlepszym, opcja gry w sieci jest prawdziwym zbawieniem.

Czwarty Soul Calibur dopiero co się ukazał, za wcześnie by deliberować o jego następcy, choć bez wątpienia zobaczymy takowego jeszcze na PS3/X360. Czy czeka nas po prostu kolejna aktualizacja, czy też rewolucja na miarę pierwszego SC? Bardziej prawdopodobna wydaje się pierwsza ewentualność, ale nie posunę się tak daleko, by wykluczyć drugą opcję. W końcu pomarzyć zawsze wolno. ■■

### KWESTIA SMAKU

Sprawą wartą osobnej ramki jest design serii. O ile z początku Namco trzymało jeszcze swych artystów i projektantów w ryzach, o tyle począwszy od SC2 zawodnicy i cała otoczka turnieju zaczęła przedstawiać sobą dosyć groteskowy widok. Czwarty Calibur to już kwintesencja tego, za co serię można kochać lub nienawidzić. Zacznijmy od komentatora – walącego ociekające patosem, acz niemające zazwyczaj krztyny sensu teksty przed walką, przybierając ton jakby właśnie żegnał się z życiem. Druga kwestia to wygląd wojowników, zwłaszcza tych bardziej wykręconych, w rodzaju Voldo. Ze znanego z Soul Edge dziwoląga zmienił się w coś, co można określić w skrócie: „Freddy Kreuger na paradzie wolności". Osobne parę słów należy się żeńskiej części obsady – to, że co drugiej zawodniczce biust spokojnie zamortyzowałby upadek z siódmego piętra, to jedno, ale projekty strojów mających owe wymiona, nie tylko podtrzymywać, ale – jak mniemam – ochraniać, to po prostu jeden wielki śmiech na sali. Zwłaszcza Ivy osiąga w tej dyscyplinie rekordowy poziom absurdu, walcząc w czymś, co przy odrobinie dobrej woli można by nazwać gustowną kombinacją postrzępionych pasków. Wszystkie powyższe elementy łączą się z niemożebnie pokręconą i równie niemądrą fabułką, tworząc całokształt, który wielu polubiło, ale chyba już nikt nie bierze na poważnie.



# EMULACJA

## SUBTELNA SZTUKA UDAWANIA

**Emulator – program komputerowy, który duplikuje funkcje jednego systemu informatycznego w innym, dzięki czemu ów drugi system zwraca te same rezultaty, co pierwszy. Mówimy wtedy, że pierwszy system jest emulowany przez drugi (zaiwanione z Wikipedii).**

Większości z Was zagadnienie emulacji nie jest zapewne obce. Przez długie lata dotyczyło ono głównie komputerów osobistych, których co bardziej sentymentalni użytkownicy używali emulatorów, by przypomnieć sobie chwałę Atari czy C-64. Później zaczęto emulować także konsole – jednym z pierwszych i bardziej udanych programów tego typu był NESticle, udający – jak sama nazwa wskazuje – 8-bitową maszynę Nintendo. Najbardziej szokujący w przypadku NESticle'a był sam fakt, że działał bez problemów i obsługiwał niemal wszystkie dostępne na NESa gry. Później poszło już z górki, kolejni maniacy opracowali emulatory konsol 16-bitowych, zaczęto też emulować systemy używane na automatach, m.in. Capcomu (słynne CPS-1 i CPS-2) czy SNK (Neo Geo). Pozostające nadal w podziemiu zjawisko, mimo że coraz bardziej rozpowszechnione, nie budziło wielkich sprzeciwów producentów, skoncentrowanych na promocji swoich najnowszych, super-potężnych konsol. Nie przypuszczali, że także one nie oprą się zapałowi domorodnych programistów. Jednym z pierwszych i bardziej znanych emulatorów konsoli 32-bitowej był Bleem! – rozprowadzany na skromnej płytce CD mały programik, usłużnie odpalający większość gier z PSX-a na domowym blaszaku. Niedługo później powstał także soft bezproblemowo emulujący N64 i GBA. Ciekawostką okazał się Bleemcast – odpowiednik emulatora PSX dla konsoli Dreamcast. Utrapieniem dla producentów sprzętu stał się m.in. fakt, że nowsze emulatory nie tylko bezproblemowo radziły sobie z udawaniem danego kawałka sprzętu, ale potrafiły też wykorzystać moc hardware'u, na którym były odpalane – sprawiając, że gry wyglądały nierzadko lepiej, niż na ich macierzystej platformie. Oczywiście nie zawsze było tak różowo. Większość emulatorów musiała przejść długą drogę i być wielokrotnie poprawiana zanim udało im się odpalić bodaj kilka tytułów.

Emulacja konsol na innych konsolach to zjawisko względnie młode, acz prężnie się rozwijające. Do najobficiej obdarzonych pod tym względem należał z pewnością ś.p. Dreamcast, obecnie zaś palmę pierwszeństwa dzierży zapewne małe PSP, na którym przy odrobinie wysiłku odpalimy gry z Amigi, Atari, SNESa i ładnych paru innych. Co ciekawe, opracowane przez zapaleńców technologie – nie po raz pierwszy zresztą – wylądowały w końcu na twardych dyskach pracowników Microsoftu i innych dużych firm. O ile kolejne konsole Sony wsteczną kompatybilność oparły na wbudowanych komponentach swych poprzedników (procesor pierwszego Playa odpowiadał za dźwięk w PS2, z kolei pierwszy model PS3 wyposażony był po prostu w bebechy „dwójki"), o tyle Microsoft poszedł właśnie w programową emulację – bardzo zawodną zresztą. Nic dziwnego, pełna kompatybilność wymaga zazwyczaj dużego (czyt. nieopłacalnego) nakładu pracy i wprowadzania ciągłych poprawek.

### NA LEGALU?

Problemem zawsze podążającym krok w krok za zjawiskiem półamatorskiej emulacji konsol jest legalność całego przedsięwzięcia. Sprawa, wbrew pozorom, nie jest jednoznaczna. Po pierwsze – niektóre emulatory pisane były w oparciu o podkradzionego biosa danej maszyny, co samo w sobie (to podkradanie, znaczy) nie jest najładniejszym zagraniem i może wywołać zrozumiały sprzeciw programistów, z których krwawicy ktoś inny korzysta za friko. Pomijając jednak takie niuanse, pozostaje sprawa samego oprogramowania, którym karmić będziemy emulator. W przypadku programów wymagających do działania wsadzonej do czytnika płyty z grą (tak działał choćby Bleem!) kwestia jest dosyć jasna – o piractwie nie ma tu mowy, a w każdym razie emulator nie wymusza w żaden sposób owego niecnego procederu. Co zresztą nie przeszkodziło Sony w wytoczeniu twórcom pomienionego programu procesu, który ci jednak wygrali w cugach. Cały ten proces wydawał się jednak raczej zagraniem pod publiczkę ze strony japońskiego koncernu. Ot, żeby pokazać, że czuwa i żadne naruszenie (rzeczywiste czy urojone) ich własności nie ujdzie ich uwadze. W końcu producent zarabia przede wszystkim na grach, do sprzętu zazwyczaj dopłaca (inna sprawa, że jeśli nie sprzeda dostatecznej liczby konsol, będzie to jego ostatni wyprodukowany kawałek sprzętu – vide Sega i Dreamcast). Wracając jednak do sprawy emulatorów, w znakomitej większości przypadków, gry do emulacji należy dostarczyć w formie ROMu, czyli zgranego na dysk obrazu płyty czy kartridża. Tu zaczynają się schody, bo jakby na sprawę nie spojrzeć – trudno kopiowanie i rozprowadzanie w sieci kopii gry nazwać inaczej, niż takim ładnym słówkiem na „p". Od strony stricte prawnej, rzecz jest nie do obrony. Moralnie natomiast, różnie z tym bywa. Trudno bowiem potępić faceta, który ściągnie sobie np. emulator systemu CPS-3 i ROM z gierką Warzard, która to nigdy nie ukazała się na żadnym domowym systemie. Wobec tak nieprawdopodobnie utrudnionego dostępu do pożądanego tytułu, wiele można wybaczyć. Choć, powtarzam, z prawnego punktu widzenia facecik ten popełnił przestępstwo i powinien zamiast tego wisieć przez parę miesięcy na e-bayu, by zakupić tam za horrendalne pieniądze oryginalny automat z logiem Capcomu. Podobnie ma się rzecz ze starszymi systemami. Wiele klasycznych tytułów na NESa, SNESa, o Atarynce czy Amidze nie wspominając, od dawna nie jest już dostępnych na rynku. W niektórych przypadkach emulatory i ROMy są po prostu jedynym wyjściem dla gracza chcącego odświeżyć sobie pamięć o ulubionym tytule z dzieciństwa, bądź pragnącego po prostu nadrobić zaległości. Ostatnimi czasy, co prawda, kwestia „legalnego inaczej" dostępu do staroci pokomplikowała się jeszcze bardziej dzięki wprowadzeniu usług w rodzaju XBLA Microsoftu czy Wirtualnej Konsoli od Nintendo. Inna sprawa, że wybór klasycznych tytułów pozostawia jeszcze co nieco do życzenia (zaś pełnej biblioteki np. NESa nie ujrzymy tam zapewne nigdy). Absolutnego rozgrzeszania nie będzie, ale w przypadku emulatorów wszystko zależy od konkretnego przypadku.

W kolejnych odcinkach przedstawimy Wam mały przekrój historyczny, zaprezentujemy co bardziej interesujące, przełomowe bądź po prostu popularne programiki, i inne ciekawostki związane z tym, dla jednych zbawiennym, dla innych nagannym, ale przede wszystkim ciekawym wycinkiem historii gier. Tylko nie spodziewajcie się instrukcji obługi odpalania ROMów gier z DS na PSP. ■■

**Mario, Sonic, Zelda... Serie które znają wszyscy, a kocha wielu. Mniej z Was zapewne jednak zdaje sobie sprawę, że nawet najlepszym w branży zdarzały i zdarzają się upokarzające wpadki, pojedyncze tytuły tak żenujące, że aż trudno uwierzyć, że noszą tak znane i szanowane miana. Gry, o których ich twórcy chcieliby jak najszybciej zapomnieć, niczym o tej lipcowej nocy kiedy po kilku głębszych zrobiło się coś bardzo głupiego. Zapomnieć, a najchętniej sprawić żebyście zapomnieli także i Wy. Niedoczekanie.**

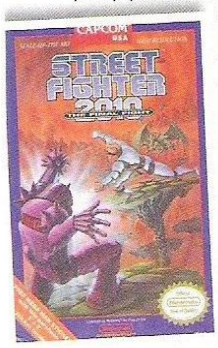
# UBOGIE KREWNI

## CZYLI 10 NAJWIĘKSZYCH KOMPROMITACJI ZNANYCH SERII

### STREET FIGHTER 2010: THE FINAL FIGHT

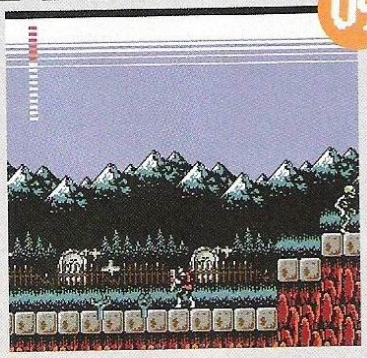
10

Przyznaję, że umieszczenie na niniejszej liście tej gry to lekki cios poniżej pasa, ale taki, na który panowie z Capcomu ciężko zapracowali i zupełnie się nań odsłonili. SF2010 to dosyć słaby platformer wydany krótko przed onieśmielającym sukcesem SF2. Co ma wspólnego z ową kultową bijatyką? W zasadzie nic. Oprócz straszącego w nazwie tytułu – dorzuconego ponoć w ostatniej chwili, by napędzić tej przeciętnej produkcji klientów skuszonych zacną marką. Dziś tak kuriozalne zagranie wzbudza śmiech, ale pamiętajcie – mówimy o roku 1990. Nie ma internetu ani serwisów gotowych ochoczo wytknąć producentowi takie nacinanie klientów. A, byłbym zapomniał, w zachodniej wersji tego paszkwila głównego bohatera postanowiono przemianować z Kevina na Kena, próbując jeszcze mocniej utwierdzić przynależność tego czegoś do kanonu Ulicznego Wojownika.




### CASTLEVANIA 2: SIMON'S QUEST

09



Dziś Castlevania to jedna z bardziej długowiecznych i cenionych serii gier, mało kto jednak wie, że już druga jej część była w dużej mierze wpadką. W zamierzeniu Simon's Quest miało być zapewne odświeżeniem sprawdzonej w pierwszej części formuły. Niestety, większość „innowacji" okazało się upierdliwymi utrudnieniami. Po pierwsze – pomiędzy standardowymi poziomami dorzucono zupełnie zbędne szwendanie się po miasteczku i konwersowanie z jego mieszkańcami, którzy i tak nigdy nie mieli nic ciekawego do powiedzenia. Po drugie – momentami gra próbowała udawać przygodówkę, tyle że bez żadnych wskazówek do czego służą znajdowane przedmioty. W końcu, jeden z najbardziej irytujących elementów rozgrywki w historii, czyli cykl dzień/noc – tutaj sygnalizowany przez wyskakujący nagle ni stąd ni zowąd przydługi komunikat. Działo się to co kilka minut i przerywało grę na kilkanaście sekund, podczas których tło zmieniało odcień – podobnie jak twarz wkurzonego gracza. Co prawda, pomijając te wpadki, reszta gry była klasyczną Castlevanią, więc w porównaniu do pozostałych gier na liście nie wypada najgorzej. Poza tym, akurat tę serię czekało w przyszłości jeszcze kilka kompromitacji, żeby wspomnieć chociażby o Castlevanii 64.

### RESIDENT EVIL: SURVIVOR

08

**Gdzieś w okolicach 2000 roku, krótko przed wydaniem Code Veronica, Capcom postanowił zrekompensować posiadaczom PSX-ów brak kolejnego Residenta. Sam pomysł nie był najgorszy – osadzony w znanych fanom serii realiach klasyczny „celowniczek" z pewną swobodą w poruszaniu postacią, zamiast tradycyjnego survival horroru. Niestety, całość położyła realizacja i w rezultacie fani zostali uraczeni najgorszą odsłoną RE w historii, a także jednym z najgorszych konsolowych horrorów w ogóle.**

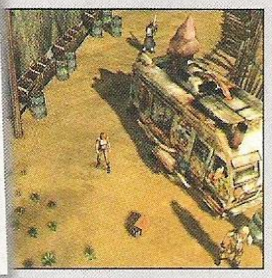
**Nic tu nie zagrało – silnik gry wybitnie nie radził sobie z trójwymiarowym otoczeniem, a modele potworów wydarte zostały prosto z RE2. Survivor był szpetny jak noc, nudny i niemal niegrywalny. Za dodatkowy smaczek niech posłuży fakt, że – o ile w Japonii i Europie gra obsługiwała pistolety świetlne w rodzaju GunCona, co dodawało rozgrywce minimum frajdy – w USA opcja ta została usunięta, żeby nie wzbudzić kontrowersji w związku ze strzelaniną w szkole Columbine. Rączki z lekka opadają.**

### MEGA MAN LEGENDS

07

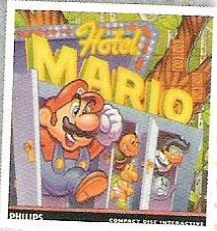
Sympatyczny facecik w niebieskim trykocie jest jednym z tych klasycznych bohaterów, którzy transfer w trzeci wymiar znieśli wyjątkowo źle. W ślepym podążaniu za postępem technicznym zapomniano, że o sukcesie pierwszych Megamanów przesądziły takie elementy, jak nieskomplikowana (choć wcale nie łatwa) i wciągająca rozgrywka oraz rewelacyjnie zaprojektowane poziomy. Jakoś tak się złożyło, że wszystkich powyższych składników w pierwszej trójwymiarowej odsłonie serii zabrakło. Zamiast urokliwej prostoty gracze dostali szalejącą kamerę i kompletnie skopane sterowanie, a dodatkowo – niby zgnila wisienka na świeżym klocku – przeraźliwie głupawą, dodaną na siłę historyjkę i tytułowego bohatera przemawiającego głosem nastoletniego przygłupa. W imieniu fanów starych, NES-owych Megamanów mogę stanowczo stwierdzić: Nie byliśmy ubawieni.

## 06 FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL

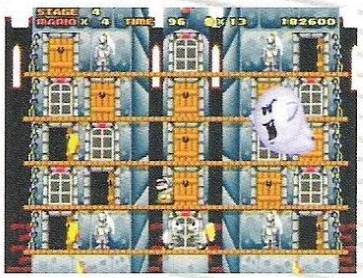


Już wcześniejsze o parę lat Fallout Tactics pozostawiło wielu fanów ze skwaszonymi minami. BoS w założeniu miało zaszczepić kultową serię na żyznym poletku konsolowym. Ktoś tylko zapomniał wspomnieć autorom, że przerabianie koncepcji gry na potrzeby użytkowników konsol niekoniecznie musi oznaczać wycięcie wszystkiego, co było fajne w oryginale, spłycenie rozgrywki, zidiocenie fabuły i uczynienie z rewelacyjnego RPG-a nudnego jak flaki z olejem hack n' slasha. Pamiętam jak siadałem do tej gry, nie oczekując od niej niczego wielkiego – ot, kilku godzin spędzonych w jednym z moich ulubionych wirtualnych światów. Niespełna godzinę później, i kilkadziesiąt zatłuczonych pod rząd Radskorpionów więcej, z paluchem obolałym od motorycznego wciskania jednego przycisku, masując czoło, próbując w ten sposób rozruszać nieco obumarłe komórki mózgowe, ewakuowałem się sprzed ekranu. Profanacja to za mało powiedziane.

## 05 HOTEL MARIO




Jak zapewne wielu z Was wie, pierwsze PlayStation powstało poniekąd w wyniku przypadku – ot, Nintendo zleciwszy Sony opracowanie nakładki CD do ich 16-bitowego SNESa, w pewnym momencie się rozmyśliło, co pozwoliło Sony rozwinąć ową nakładkę w PSX właśnie. Czy wiecie jednak, że nie była to jedyna konsola powstała w rezultacie zerwania identycznej umowy? Drugą maszynką stworzoną na bazie niedoszłego SNES-CD było CD-i firmy Philips. Co jeszcze ciekawsze jednak, w przeciwieństwie do Sony, panowie z Philipsa dostali od Ninny pozwolenie na ograniczone wykorzystanie kilku z ich najpopularniejszych postaci – co samo w sobie do dziś jest ewenementem. Pierwszym owocem tej umowy był Hotel Mario. Od samego początku Philips obiecywał zupełnie nową grę o przygodach wąsacza. Z początku miała to być kontynuacja Super Mario World, co wywołało zrozumiałe podjaranie wśród zastępów fanów hydraulika. Jakaż to nowa, szalona przygoda czekała ich tym razem? Odpowiedź: Zamykanie drzwi. Tak. Pierwsza gra z Marianem w roli głównej wydana na CD-i polegała na zamykaniu drzwi, i tylko na tym. Zadaniem gracza było łażenie z piętra na piętro i zamykanie kolejnych drzwi, co rusz otwieranych na nowo przez złośliwe potwory. Nie była to może najgorsza gra wszech czasów, ale jak na rok 1994 i rozbuchane oczekiwania – absolutne dno.



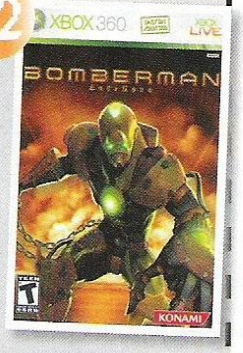
## 04 SONIC THE HEDGEHOG

**Mowa o wydanej nie tak dawno na X360 grze, która miała zwiastować powrót do świetności niebieskiego jeża. Jedyne, co zrobiła, to spuściła legendę w klopie. Tragiczna od początku do końca, trójwymiarowa platformówka z pokaleczonym sterowaniem, kulejącą kamerą i liczbą bugów, która zawstydziłaby niesławnego Daggerfalla. W istocie, StH w momencie wydania nie był nawet ukończony, a zaledwie pozlepiany w pośpiechu, żeby zdążyć z premierą do Gwiazdki. Nie żeby te elementy, które autorom udało się ukończyć, były cokolwiek warte. Etapy w których Sonic biega po mieście przepytując napotkanych przechodniów, ustępowały chyba tylko groteskowym filmikom przerywnikowym ukazującym bohatera, w całym swym zdeformowanym splendorze, zalecającego się do pseudo-realistycznej panienki, a wszystko to w otoczeniu sielskiej łąki. Brrr...**

## 03 MORTAL KOMBAT SPECIAL FORCES

Chyba zgodzimy się wszyscy, że Smocza Seria miewała na przestrzeni lat wzloty i upadki, zaś zdobytego we wczesnych latach 90. statusu superhitu nie udało jej się w pełni utrzymać. Tym niemniej, nigdy nie upadła ona tak nisko, jak w roku 2000, wraz z premierą Special Forces. Gra była luźną kontynuacją niezgorszej MK Mythologies: Sub Zero i w zamierzeniu ciągnąć miała pomysł gier pobocznych, koncentrujących się na przygodach wybranych wojowników z głównej serii. Tym razem, po zakapturzonym lodziarzu, przyszła kolej na militarystę Jaxa. O ile jednak przejście w 3D przy okazji wcześniejszej MK4 skończyło się na kilku potknięciach, w przypadku Special Forces skok ten zgruchotał grze kręgosłup. Pomijając żenująco ubogą, nawet jak na owe czasy, grafikę, w to coś po prostu nie dało się grać. Kamera wywijała dzikie obertasy, starając się pokazać wszystko, tylko nie naszą postać i przeciwników. W dodatku ci ostatni często byli wyposażeni w broń palną i bez większego problemu faszerowali bohatera ołowiem spoza ekranu. Dodajcie do tego idiotyczną otoczkę stylizowaną na filmy o Bondzie i fatalne sterowanie, a otrzymacie Special Forces – żałosny pomiot, który najlepiej podsumować jako wrzód na tyłku smoka będącego symbolem tej wielkiej niegdyś serii.

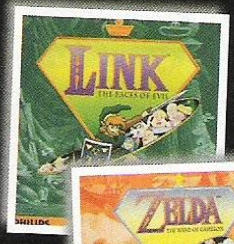
## 02 BOMBERMAN: ACT ZERO

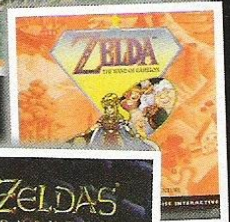


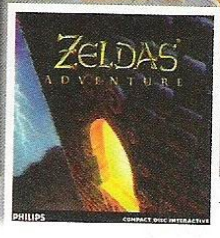

Mały, pocieszny Bomberman – okrąglutki, wesolutki piroman poprawiający humor graczom na całym świecie od 1983. Co prawda w latach dziewięćdziesiątych legenda Bombera przygasła, jednak kilka lat temu jego macierzysta firma postanowiła, że najwyższy już czas przypomnieć tą urokliwą postać. W pytkę, co nie? Ano nie, bo gdzieś w mrocznych lochach Hudson Soft zapadła decyzja, że na potrzeby nowego, drapieżnego pokolenia graczy, Bombermanowi należy zafundować lifting. Żegnaj urokliwy, pocieszny pamperku, witaj mroczny, powerrangersowy popaprańcu z wielkimi pazurami i świecącymi gałami. Ale czekajcie, potrzebujemy jeszcze historyjki. I nie żadnych bzdur o ratowaniu magicznych krain, emo-dzieciaki tego nie kupią. Dajcie coś o złej korporacji i bezlitosnej walce na śmierć i życie. No, jeszcze tylko monochromatyczna oprawa graficzna i setka identycznych, nudnych jak flaki z olejem poziomów i już, wywalajcie to na rynek. Co? Nikt nie kupuje!? Głupi jacyś?

## 01 ZELDA: WAND OF GAMELON / FACES OF EVIL / ZELDA'S ADVENTURE

**Hotel Mario nie był jedynym bękartem zrodzonym z bezbożnego związku Nintendo z Philipsem. Drugim owocem niedoszłej kooperacji dwóch gigantów była trylogia gier firmowanych nazwą jednej z najukochańszych serii gier, wyzierająca z otchłani przeszłości niczym szpetny, trójgłowy potworek. Doprawdy, ciężko byłoby wybrać, która gra z owej nieświętej trójcy była największą kompromitacją – dlatego postanowiłem przyznać pierwsze miejsce ex equo całej trójce. Wand of Gamelon i Faces of Evil opracowane zostały jako dwuwymiarowe platformówki, przywodzące na myśl drugą część cyklu. Na tym jednak podobieństwa się kończą – pozostaje tylko pstrokata oprawa graficzna i spartolone sterowanie, które uczyniły oba tytuły legendarnymi gniotami. Co gorsza, rozgrywce towarzyszyły animowane sekwencje (co ciekawe, przygotowane przez naszych wschodnich braci w liczbie sześciu) przypominające twórczość dziesięciolatka nawalonego środkami odurzającymi, okraszone do tego dubbingiem rodem z niedzielnej szkółki teatralnej. Osobiście pozostaje mi tylko cieszyć się, że nie zdarzyło mi się zagrać w te „cuda" za młodu – bez wątpienia bowiem śniłyby mi się po nich koszmary. Ostatnia z trójki – Zelda's Adventure – oprawiona została dla odmiany w filmiki z udziałem „żywych" aktorów – nie mniej psychodeliczne, niż animki z obu pozostałych, tyle że z wykradzionymi babci ze strychu kostiumami i kiepsko dopasowanymi perukami. Podsumowując, można co prawda szukać w tych produkcjach ciekawszych aspektów – ot, dwie z nich wyróżnia już sam fakt, że dawały możliwość wcielenia się w rolę tytułowej księżniczki, zamiast tradycyjnie w Linka. Nie próbujmy jednak wyławiać szklanych paciorków z bezdennego szamba, lepiej po prostu spuścić na owe gry zasłonę litościwego milczenia. Warto po prostu zapamiętać, że nawet Nintendo pozwalało niegdyś tak okrutnie bezcześcić swe najlepsze tytuły.**



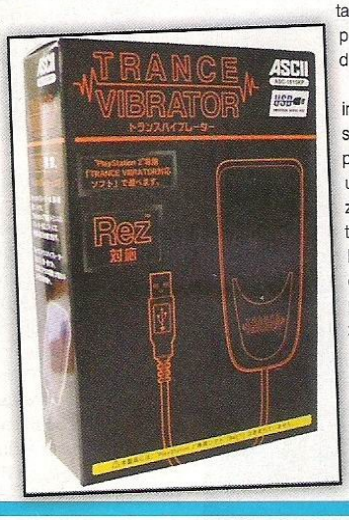
## ZAGUBIONE W CZASIE

# POZYTYWNE WIBRACJE

**Na przestrzeni nie tak znowu długiej historii wirtualnej rozrywki, gracze uraczeni zostali wieloma dziwnymi, żeby nie rzec – głupkowatymi, urządzeniami peryferyjnymi**

Był Laserscope, był Powerglove, U-Force i inne wykwity wyobraźni producentów – wszystkie one w założeniu miały wzbogacić i uatrakcyjnić wrażenia płynące z obcowania z grą. Żadne urządzenie jednak nie posunęło się w owym wzbogacaniu równie daleko, co Trance Vibrator do PS2.

Oryginalnie wypuszczone na rynek wraz z niezapomnianym (a nie tak dawno odświeżonym w HD) Rezem, urządzonko owo – nieduże, opływowe i podpinane do konsoli poprzez USB – reagowało na pulsującą muzykę gry, przekładając jej rytm na... Odpowiednio modulowane wibracje. A gdzie owo ustrojstwo umieścić, zależy już tylko od wyobraźni gracza (czy też raczej graczki).




Co ciekawe jednak, Tetsuya Mizuguchi – miły pan odpowiedzialny za takie tytuły jak Rez, Space Channel 5 czy Lumines, a zarazem pomysłodawca omawianego wibratorka – upiera się, że pomimo nachalnych skojarzeń, Trance Vibrator nie był opracowywany jako zabawka seksualna. Chodziło raczej o wzmocnienie będącego motywem przewodnim Reza zjawiska synestezji, czyli – w dużym skrócie – przemieszania bodźców zmysłowych. Spoczywający sobie pod nogą lub ręką gracza, furkoczący do taktu płynących z głośników dźwięków gadżet zapewnić miał odbieranie gry nie tylko na poziomie wzroku i słuchu, lecz także dotyku – w założeniu podobnie jak Dual Shock, ale dużo intensywniej.

Oczywiście społeczność internetowa szybko wyrobiła sobie własną opinię na temat potencjalnych zastosowań urządzenia. Jednym z ciekawszych przykładów takowych była dziewczyna, która dosyć szczegółowo opisała na swym blogu swe pierwsze doświadczenie z Trance Vibrator, który to – ekhem – przypadkiem znalazł się pomiędzy jej udami podczas, gdy jej chłopak przechodził kolejne poziomy. Cytując bohaterkę owej przypowieści: „Wkrótce obrazy na ekranie zlały mi się przed oczami w rozmytą plamę. Zrzuciłam okulary i odchyliłam się do tyłu. Byłam zupełnie oszołomiona." Chłopak natomiast dodaje: „To było dosyć dziwne przeżycie – moje palce przebierały po joypadzie, ale poniekąd także po niej." Jak to powiadają, fantazja ludzka nie zna granic. Szczególnie w pewnych kwestiach.

Dla tych z Was, którzy chcieliby bliżej zapoznać się z tym unikalnym urządzeniem (zboczki), dodam pokrótce, iż Trance Vibrator współpracuje, oprócz Reza, także ze Space Channel 5 Part 2 oraz Disaster Report i oficjalnie nigdy nie opuścił granic Japonii. Jeśli więc macie ochotę sprawić sobie fikuśny prezent, szykujcie się na wysupłanie równowartości 35 dolców w jenach. Wypada także wspomnieć, że dzięki wysiłkom utalentowanych programistycznie osobników z nadmiarem wolnego czasu, do sieci wyciekł nieoficjalny sterownik umożliwiający podłączenie Trance Vibratora także do poczciwego PeCeta. Natomiast posiadaczy X360 grających w Rez HD ucieszy być może wiadomość, że funkcje oryginalnego urządzenia przejąć na siebie może podłączony do konsoli drugi joypad (albo i trzy). ■

## POWROT DO PRZESZŁOŚCI

# SWORD OF THE BERSERK GUT'S RAGE

Mandragorianie – gatunek wykształcony z ludzi zainfekowanych mandragorą, spotykany zazwyczaj na terenach podmokłych. Wbrew obiegowym opiniom są to stworzenia łagodne i pełne gracji, choć nie najmądrzejsze. Odżywiają się w głównej mierze korzonkami i mchem, czasami tylko poszerzają dietę o białko zwierzęce. Stąd też w przypadku spotkania należy zachować wyjątkową ostrożność. W pierwszej kolejności zaleca się POSZATKOWANIE ŚCIERWA DWUMETROWYM MIECZEM!

Tak, to jest to! Stara szkoła gier siekano-rąbanych w najlepszym wydaniu. Sword of the Berserk był jedną z pierwszych gier na nieodżałowaną konsolę Sega Dreamcast, opartą na popularnej mandze (i serii anime) o mrocznym, a małomównym posiadaczu majchra wielkości meblościanki. Guts, bo tak zwie się ów heros, jako się rzekło, jest człekiem ubogim w słowa, zaś bardzo skorym do czynu. Zwłaszcza jeśli ów czyn zakłada kontrolne rozcięcie jakiegoś niegodziwca od czoła do pachwiny. Na tym też zasadza się oś rozgrywki w Sword of the Berserk – żadnych wymyślnych misji, otwartego świata czy poruszającej głębi – tylko gracz, tabuny plugawych monstrów i absurdalnie wielkie ostrze pomiędzy nimi.

Kiedy zaś owo ostrze idzie w ruch – nie ma zmiłuj. Fontanny posoki i flaków, ryki zarzynanych, a wszystko to w ślicznej, jak na 2000 rok oczywiście, trójwymiarowej grafice. Oddając grze sprawiedliwość, była tam też fabuła i to nawet niezła. Szkoda tylko, że opowiedziana niemal wyłącznie za pomocą przydługich scenek przerywnikowych, co prawda nieźle napisanych i w miarę profesjonalnie zagranych, ale odwracających uwagę gracza od najważniejszego, czyli SIEKI!

Sword of the Berserk to czysty powiew starej szkoły i jedna z najlepszych gier jakie zlądowały w czytnikach Dreamcastów. Dorwanie jej graniczy dziś z cudem, a warto wspomnieć, że w ojczystej Japonii ukazała się limitowana edycja zawierająca dodatkowo kalendarz i zestaw naklejek. Zdobycie tego wydania to już jednak zadanie co najmniej dla Indiany Jonesa. Aha, jeśli ktoś ma uczulenie na nie-nextgenową oprawę – polecam także późniejszą grę z Gatsu w roli głównej, już na PS2. Tyle, że ta z kolei nigdy nie opuściła granic Kraju Kwitnącej Wiśni, więc życzę szczęścia. Tak czy siak, jeśli Berserk wpadnie Wam w łapy, w jakiejkolwiek wersji, uderzajcie bez wahania i patrzcie czy równo się kroi. ■■

## WIELKI, ZŁY I BRZYDKI

■ **Poszukiwany:** Bowser

■ **Znany też jako:** Koopa, King Koopa, Kupa, „ten wielki jaszczur na końcu"

■ **Cechy charakterystyczne:** Zielona skorupa, liczne wyrostki kostne, pazury, ogon, obficie uzębiona jama gębowa, imponująca postura, pęk rudych włosów na czubku głowy, stalowe bransolety na nadgarstkach, w chwilach podekscytowania zieje ogniem.

■ **Pierwszy występek:** 1985 rok – porwanie.

■ **Znane przewinienia:** Wielokrotne porwanie, zamach stanu, terroryzm, nieuzasadnione użycie magii, wielokrotna napaść z użyciem przemocy.

■ **Współpracownicy:** Potomstwo w liczbie ośmiu, niezliczone zastępy wiernych sługusów.

■ **Zbrodniczy życiorys:** Karierę przestępczą zaczął efektownie – od porwania księżniczki Grzybowego Królestwa i próby przejęcia władzy. W przyszłości będzie owe występki powtarzać wielokrotnie, za każdym razem lekko modyfikując modus operandi, czasem posuwając się nawet do wykorzystania do swych zbrodniczych celów własnych dzieci. Zapędom oskarżonego często przeciwstawiał się niejaki M. (często we współudziale brata L.) – znany organom ścigania samozwańczy bohater, notowany za wzniecanie burd po zażyciu podejrzanych substancji, m.in. grzybów i kwiatów o niezbadanym działaniu. Pierwszą połowę lat 90. oskarżony przesiedział, w 1996 roku zdawało się wręcz, że powiodła się jego resocjalizacja, kiedy zmuszony był współpracować ze swym największym wrogiem M. w celu odnalezienia siedmiu odłamków gwiazdy. Szybko okazało się jednak, że drab pomógł uratować krainę dla swych własnych egoistycznych celów. Zaraz też powrócił do aktywnej kariery zbrodniarza.

■ **Zalecane postępowanie:** Funkcjonariuszom, którzy wejdą w bezpośredni kontakt z poszukiwanym, zaleca się uskakiwanie przed miażdżącą siłą jego pośladków przynajmniej trzy razy, aż nie wybije nimi dziury w podłodze, spadając i gruchocząc sobie kości. Ewentualnie można też spróbować podejść bydlaka od tyłu i – złapawszy za ogon – rozkręcić i rzucić niczym szmacianą lalką. Stanowczo odradza się natomiast standardowe wskakiwanie na głowę, powtarzam – nie skakać na głowę!

■ **Dokumentacja zbrodni:**
Super Mario Bros (1985)
Super Mario Bros 3 (1988)
Super Mario 64 (1996)
Paper Mario (2000)
Super Mario Sunshine (2002)
Super Mario Galaxy (2007)

# MARTWE PIKSELE

Była sobie kiedyś hiszpańska ekipa twórców gier zwąca się Pyro Studios. Panowie dali się poznać za sprawą serii gier logicznych Commandos, które tak ładnie udawały strategie, że większość graczy i recenzentów w to uwierzyła. Na półki sklepowe trafiły trzy części Komandosów oraz jeden bardzo słaby FPS oparty na podstawowych założeniach serii – ot, niespecjalnie udana próba zaistnienia na konsolowym rynku. Flagowy produkt Pyro nie był jednak jedynym przedsięwzięciem, w jakim przyszło dłubać Hiszpanom. Jedną z prób zdyskontowania sukcesu Commandos był ambitny projekt zatytułowany Heart of Stone.

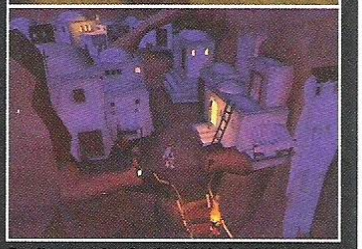
Na pierwszy rzut oka gra nie odbiegała zbytnio od wcześniejszego dorobku Pyro – izometryczny rzut kamery, oddalona perspektywa, no i – pewien postęp – w pełni trójwymiarowa grafika. Twórcy jednak zarzekali się, że nie mielibyśmy do czynienia z grą taktyczną, a raczej z unikalną hybrydą łączącą elementy typowe dla strategii, RPG i przygodówki, z bardzo wyraźnie nakreśloną linią fabularną.

Ta ostatnia rzuciłaby gracza do szesnastowiecznej Europy, gdzie jako pobierający nauki młodzik Michael de Compiegne, miałby rozwikłać zagadkę śmierci wuja – który to przed śmiercią posłał bohaterowi list, w którym pilnie prosił o spotkanie. Okazuje się, że krewny bynajmniej nie zszedł na suchoty, zaś cała sprawa dotyczy najprawdopodobniej tajemnej formuły alchemicznej, za którą wielu zabiłoby bez mrugnięcia. Historia opowiedziana miała być z rozmachem, rzucając Michaela po kilkunastu krajach, m.in. Francji, Anglii, Grecji, Egipcie czy Turcji. Na swej drodze zaś napotkać miałby wiele barwnych indywiduów, w tym czarnego rycerza, tureckiego zabójcę, tajemniczego najemnika, a także powabną Morganę specjalizującą się w zakazanych sztukach mił... Magicznych.

W praktyce zaś rozgrywka sprowadzać się miała do przemierzania rozległego świata i poszukiwaniu postaci, których talenty przydać by się mogły w innych sytuacjach. Brzmi to jak połączenie typowego dla przygodówek schematu „znajdź – użyj przedmiot" z charakterystycznym dla gier RPG kolekcjonowaniem drużyny. Oczywiście nie mogłoby zabraknąć walki, na ten jednak temat autorzy wypowiadali się dosyć wstrzemięźliwie, wskazując jako źródło inspiracji Final Fantasy Tactics, szybko jednak dodając, iż starcia rozgrywałyby się w czasie rzeczywistym.

Kolejnym elementem, z którego potomkowie Torquemady zdawali się być wyjątkowo dumni, była obiecywana nieliniowość połączona z otwartością świata gry. Poczynania bohatera miały mieć intensywny wpływ na otoczenie, przy czym wprawiony w ruch ciąg przyczynowo-skutkowy mógł dać o sobie znać dopiero po kilku godzinach gry. Dlatego też moralnie dwuznaczne postępki z przeszłości mogłyby przypomnieć o sobie w najmniej korzystnym momencie.

Cóż więc, ach, cóż stało się z owym interesująco zapowiadającym się produktem? Jak to bywa – do końca nie wiadomo. Na pewno spore znaczenie miały toczące się równolegle prace nad trzecią częścią Commandos – wszak nie dziwota, że kontynuacja hitu traktowana była priorytetowo. Snując analogie, można to porównać do sytuacji Remedy Entertainment, którzy stanowczo odmówili klepania Max Payne 3, pragnąc poświęcić się zupełnie nowemu projektowi – mowa oczywiście o iluzorycznym wciąż Alanie Wake'u. Pyro



Studios na tak odważny krok się nie zdecydowali, i zostali po wsze czasy ekipą od tej jednej, jedynej serii. Gracze zaś zostali wysiudani z potencjalnie ciekawej i innowacyjnej Heart of Stone. RIP. ■

# GRYWALNA GROZA

**Zataczając się i porykując, plugawa bestyja zwana rokiem 2008 w końcu padła i zdechła. Jej opasłe cielsko pochłonęła ziemia, a pustą niszę ekologiczną natychmiast zajął młody i drapieżny 2009. Niebawem przekonamy się, czy będzie bardziej owocny w kwestii wyzierającej z ekranów grozy... // DrMax**

Nie przyjdzie mu to łatwo, bo mimo wszystko ubiegły rok okazał się całkiem obfity jeśli chodzi o konsolowe horrory. Bywało lepiej (Condemned 2) lub gorzej (Alone in the Dark), ale w ogóle bywało, a to już coś. Najlepiej chyba spisał się okres jesienny, oferując graczom aż dwa oczekiwane z dawien dawna produkcje – Dead Space i najnowszą odsłonę Silent Hill.

Nie rozpisując się przesadnie, wypada stwierdzić, że obie gry spełniły pokładane w nich oczekiwania – zarówno te lepsze, jak i gorsze. Nowy Silent Hill okazał się zamerykanizowaną wersją poprzedników, z jednej strony ucapioną tradycyjnych dla serii elementów (często zresztą dorzucanych na siłę – vide te pieprzone pielęgniarki), z drugiej – siłącą się na innowacje. Wyszła z tego mikstura smaczna, bo smaczna, ale zdecydowanie mniej pożywna dla szarych komórek i emocji grającego, niż będąca pod tym względem niedoścignionym wzorem druga część gry. Rozsądnym byłoby zapewne obwieścić definitywny koniec serii o cichym miasteczku, zanim kolejne sequele nie rozcieńczą jej legendy do reszty. Inna sprawa, że nie widzę wcale przeciwwskazań, aby kiedyś jeszcze ukazała się kolejna kontynuacja. Proponuję jednak potencjalnym jej twórcom, zanim jeszcze napiszą bodaj linijkę kodu, zainwestować w naprawdę poruszający, dobrze napisany scenariusz, bo w tym przypadku to on powinien stanowić fundament. Dynamiczny system walki i quick-time-eventy można dorobić później, nie ucieknę.

Co do Dead Space... Cóż... Nie chciałbym zabrzmieć niczym młodociany buntownik, który podkradając mamie kieszonkowe z torebki, bzdurzy o „komercji" i braku „prawdziwej sztuki" w muzyce, filmie, grach itp. Tym niemniej, w przypadku tej akurat gry, nie mogłem oprzeć się wrażeniu, że jest to Produkt (duża litera zamierzona i nie chodzi mi tu o magazyn komiksowy). Wycyzelowany, dopieszczony, ale też wyzuty z wszelkiej oryginalności i pozbawiony tej „iskry bożej", którą czuć w grach opracowywanych przez pasjonatów. Wiem, chrzanię w tej chwili jak potłuczony, ale proszę o jeszcze parę linijek wyrozumiałości. Nie mówię, że Dead Space to słaba gra – co to, to nie. Ale jest tak wykalkulowana, że aż kłuje to w oczy i można by wręcz, dla czystej uciechy, zabawić się w odklejanie poszczególnych elementów podkradzionych – a to z Obcego, a to z The Thing, Event Horizon, RE4, BioShock... Jasne, że nie jedyna to gra podkradająca co popadnie z udanych protoplastów, po prostu w tym przypadku zabrakło inwencji własnej – takie w każdym razie odniosłem wrażenie.
Co, jak już wspominałem, nie zmienia faktu, że jest to produkt udany, ładny i dopracowany. Inna sprawa, że w ogóle nie straszny a to w przypadku horroru tłuściutki minus. Ach, no i historyjka mogłaby być nieco ciekawsza, bo to jedyny poza szatkowaniem monstrów element motywujący do dalszej gry. Mi osobiście zamarzyła się kontynuacja System Shock opracowana w podobnej konwencji – być może wówczas dostalibyśmy zarówno sycącą formę, jak i treść.

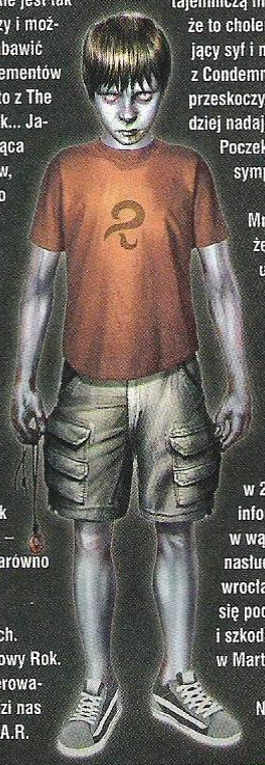
Ale dosyć o sprawach zamierzchłych. Przed nami wielki i przerażający Nowy Rok. Co też ciekawego ma nam do zaoferowania? W pierwszej kolejności przerazi nas zapewne, zapowiadany na luty, F.E.A.R. 2, o którym pisałem już parę razy, z czystego obowiązku wspomnę więc tylko, że panowie i panie z Monolith odzyskali prawa do owej głupawej nazwy, dzięki czemu zamiast niewiele mówiącego Project Origin, zagramy w budzące respekt, a także lekki uśmieszek politowania F.E.A.R. 2: Project Origin. Nie no, co by nie mówić, gierka zapowiada się nieźle, o czym możecie się przekonać z obszernej zapowiedzi.

Poza tym, najprawdopodobniej w końcu dane nam będzie ujrzeć w akcji Alana Wake, a raczej – lepiej dla twórców, żeby tak właśnie się stało. Ostatnio Remedy zaprezentowało cały jeden nowy trailer, nie pokazujący absolutnie nic, czego byśmy wcześniej nie widzieli i cała sprawa zaczyna już przypominać lekką kpinę. Całym sercem kibicuję tej produkcji, ale jest ona o włos od stania się kolejnym Duke Nukem Forever. Z całym szacunkiem, Remedy, spinać poślady proszę. Chcemy w to zagrać do następnej Gwiazdki.

Co jeszcze? Standardowo czeka nas kilka odgrzewanych kotletów w rodzaju Dead Rising: Chop Till You Drop czy House of the Dead: Overkill (obie na Wii) – tym razem z sympatyczną, grindhouse'ową otoczką. Ciekawostkę stanowi nadciągający sequel wojennej strzelaniny Shellshock. Druga część, obdarzona podtytułem Blood Trails, wykonała dosyć radykalną woltę w stronę horroru właśnie. Już oryginał nie szczędził na przelewanej posoce i dosadnie ukazanej brutalności. Sequel doda do tego jeszcze zombiaki (dobra, zainfekowanych tajemniczą miksturą ludzi, i tak wiadomo, że to cholerne zombie) i wszechogarniający syf i mrok, kojarzące się jako żywo z Condemned. No i perspektywa gry przeskoczyła z trzeciej osoby na dużo bardziej nadającą się do straszenia pierwszą. Poczekamy, zobaczymy, może być sympatycznie.

Mniej sympatyczny jest fakt, że o kilku tytułach nagle zupełnie ucichło. Tak stało się choćby z Rainy Woods – podróbą Silent Hill gęsto podlaną sosem z Davida Lyncha, a także – co gorsza – z ciekawie się zapowiadającym, rodzimym Dead Island. Co prawda gry te najpewniej wyściubią swe szpetne łby kiedyś w 2009, na razie jednak potok informacji na ich temat zmienił się w wąski strumyczek. Warto jednak nasłuchiwać, zwłaszcza produkt wrocławskiego Techlandu zapowiada się pod pewnymi względami świetnie i szkoda by mi było zajmować się nim w Martwych Pixelach.

No i jest jeszcze RE5. Już niezadługo... ■■



## ŚWIEŻE TRUCHŁA – CO JESZCZE W 2009 ROKU?

### SPLATTERHOUSE POWRACA!

Nadchodzi remake klasycznej chodzonej rąbanki z 1988 roku, w którym to starszym graczom ponownie, a młodszym po raz pierwszy, dane będzie wcielić się w Ricka – zwykłego kolesia, który musi uratować swą dziewczynę Jennifer z plugawych łap Dr Westa. Na szczęście w porę znajduje tajemniczą maskę, przypominającą nieco ulubioną hokejówkę Jasona Voorheesa (choć podobieństwo to jest mniejsze niż w oryginale, niestety), która przemienia poczciwego chłoptasia w napakowane monstrum, kipiące nienawiścią do wszystkiego wokół. Przed Rickiem zastępy zdeformowanego mięcha, a w łapie kawał sztachety. No i hajda na wroga, za Jenny – może uratowana dziewoja w końcu wyrazi zgodę na skonsumowanie związku, a jak wiadomo, determinacja prawiczka może przenosić góry.
Nowa wersja Splatterhouse zapowiada się na bardzo przyjemną i rozbudowaną rąbankę, a za dobry omen niech posłuży fakt, że grę opracowuje zespół odpowiedzialny za świetne Mark of Kri. Nowością w stosunku do poprzednich części (oprócz grafiki godnej next-genów oczywista) ma być m.in. efektowny system regeneracji – otóż, każdy cios zadany Rickowi zostawi widoczne ślady na jego ciele, a w ekstremalnych przypadkach może pozbawić go kończyny albo i dwóch. Maska jednak czuwa, a jej moc spowoduje przyspieszone gojenie ran i odrastanie utraconych kończyn – ścięgienka się zrosną, kości powskakują na swoje miejsca, a wszystko zostanie ukazane krwawo i dosadnie.

### PRZEKLĘTA GÓRA

Jeszcze trochę i Wii stanie się prawdziwą potęgą, jeśli chodzi o konsolowe horrory. Po zapowiedziach m.in. czwartego Fatal Frame i HotD: Overkill, na maszynkę Nintendo zmierza kolejna produkcja „w klimatach" – Cursed Mountain. Akcja gry, opracowywanej przez wiedeński oddział Deep Silver, rozgrywa się w latach osiemdziesiątych ubiegłego wieku, kiedy to do buddyjskiej świątyni w Himalajach przybywa poszukujący zaginionego brata niejaki Eric Simmons. Oczywiście szybko zaczynają dziać się upiorne i niewytłumaczalne rzeczy a Eric przekonuje się na własnej skórze, że jego ułożone, do bólu racjonalne postrzeganie świata – delikatnie mówiąc – nie wytrzymuje konfrontacji z rzeczywistością. Cała otoczka gry oparta została na buddyjskich wierzeniach i to podobno popartych rzetelnym zbieraniem informacji – autorzy są bardzo ostrożni, by podejść do tematu z odpowiednią dozą szacunku i nie zrobić z niego cepelii.
Najciekawszym chyba elementem rozgrywki będzie sam jej cel, czyli szczyt upiornej góry wznoszącej się ponad świątynią. Zadaniem gracza jest wlezienie na sam wierzchołek, widoczny przez cały czas rozgrywki, szydzący sobie z nas z oddali. Cursed Mountain jest kolejną, po Dark Void Capcomu, zapowiedzianą na przyszły rok grą, w której przemieszczać będziemy się przede wszystkim w pionie. Z uwagi na platformę docelową, oczekiwać można sporo machania wiilotem podczas sekwencji wspinaczkowych, których z pewnością nie zabraknie – do pokonania będzie niemal siedem kilosów pod górkę. Z czymkolwiek przyjdzie zmierzyć się tam, na górze, wypada pamiętać, że w rozrzedzonym powietrzu nie można długo uciekać, bo tchu drakuje. Trzymajcie się ciepło.

# RPGAMER

## CO NOWEGO W FASCYNUJĄCYM ŚWIECIE RPG?

**W tym numerze NEO+ wspominamy Dreamcasta. Minęło dziesięć lat od dnia, kiedy Sega po raz ostatni wprowadziła nową konsolę na rynek. To dobra okazja, żeby przyjrzeć się najważniejszym grom jRPG, jakie ukazały się na tę platformę. Chciałbym opowiedzieć o setkach wspaniałych tytułów... Niestety, tylko kilka wartych jest uwagi.** rpgamer@neo-plus.pl // Scorpio

W sumie na DC ukazało się niewiele ponad trzydzieści jRPGów, ale w większości były to gnioty niewarte uwagi. Wśród nich znalazły się trzy perełki – grywalne, wtedy nextgenowe pozycje. Zanim im się przyjrzymy, zobaczmy jak wyglądał pierwszy jRPG na Dreamcasta...

### EVOLUTION: THE WORLD OF SACRED DEVICE

■ **Kiedy:** Dopiero rok po japońskiej premierze konsoli, na początku grudnia 1999.

■ **Kto robił:** Sting [www.sting.co.jp]. Studio praktycznie nieznane w Europie. W USA ich gry na PS2 i Wii wydaje Atlus. Ostatnio zrobili Yggdra Union i Dokapon Kingdom.

■ **O co chodziło:** Bohaterem był niejaki Mag, młody chłopak pochodzący z rodziny Launcherów, podróżników i poszukiwaczy skarbów. Od wieków szukali urządzenia zwanego Evolutia. Miało ono dysponować potężną mocą. Interesował się nim również książę Eugene, który wykombinował sobie, że przyjaciółka Maga o imieniu Linear jest w istocie Evolutią. Porwał dziewczynę, a Mag ruszył jej na ratunek.

■ **Ciekawostka:** Wiele postaci nosiło imiona od nazw broni. Na przykład lokaj nazywał się Gre Nade, a na początku gry bohater walczył z uroczą Chain Gun. Powiedzcie to szybko kilka razy.

■ **Intro:** http://tinyurl.com/EVODC

■ **Ocena:** NEO+ # 24: 5.0; Game Rankings: 66.684%

■ **W pigułce:** Gra należała do gatunku dungeon crawlerów i nie byłaby warta uwagi, gdyby nie system walk, które toczyły się w turach na polu podzielonym na siatkę. Mag posługiwał się magicznym ramieniem CyFramem. Dało się je modyfikować za pomocą różnych przedmiotów, co wpływało na listę dostępnych ataków i umiejętności bohatera. Zachwycająca w tamtym czasie oprawa audio video nie przysłoniła wad. Źle zbalansowany poziom trudności, szybko wkradająca się nuda i kilka innych czynników sprawiło, że pierwszy jRPG na konsolę Segi okazał się średniaczkiem.

### GRANDIA 2

■ **Kiedy:** Luty 2001 w Europie, troszkę ponad pół roku po premierze w Japonii

■ **Kto robił:** Game Arts [www.gamearts.co.jp]. Mają na koncie między innymi serię Lunar oraz Silpheed: The Lost Planet. Współpracowali przy produkcji Smash Bros. Brawl na Wii.

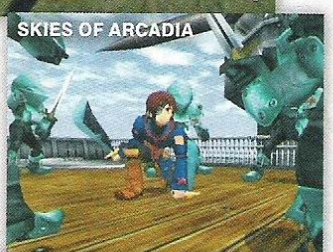
■ **O co chodziło:** Podobnie jak w przypadku Evolution, bohaterowie próbowali ocalić świat, ale w przeciwieństwie do tamtej gry, historia w Grandii chwytała i nie pozwalała odejść od konsoli przed poznaniem jej zakończenia.

■ **Ciekawostka:** W angielskiej wersji językowej głosy postaciom podkładali Cam Clarke, Richard Doyle, Chuck Farley, Kim Mai Guest, Paul Eiding i John Cygan, czyli kolejno Liquid Snake, The Fury i Big Boss, Vulcan Raven, Mei Ling, Roy Campbell oraz Solidus Snake.

■ **Intro:** http://tinyurl.com/GRANDDC

■ **Ocena:** NEO+ #29: 8.0; Game Rankings: 88.531%

■ **W pigułce:** System walki rozwinął pomysły z pierwszej części. Zrezygnowano z losowych walk, na mapie cały czas widoczni byli przeciwnicy i można było spróbować ich ominąć lub zajść od tyłu. Ruchy postaci ograniczone były pulą punktów akcji, co przekładało się na konieczność taktycznego myślenia. Mogło się okazać, że wybierając atak bronią białą staniemy w połowie drogi do wroga, bo na dalszą wędrówkę zabrakło punktów. Natomiast dzięki magicznym monetom zbieranym podczas gry można było dokupić i ulepszyć czary. Pierwsza część ukazała się na PS one i Saturna. Druga trafiła na DC zachwycając fenomenalna grafiką. To był szok, niemal taki sam, jak po zobaczeniu pierwszych screenów z Final Fantasy VII.

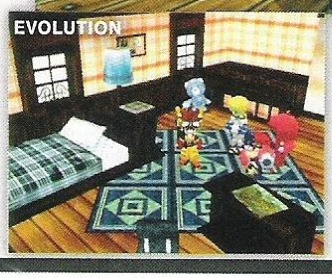



### SKIES OF ARCADIA

■ **Kiedy:** Japończycy jak zwykle dostali grę jako pierwsi w październiku 2000. Europa czekała aż do kwietnia 2001.

■ **Kto robił:** Overworks [http://sega.jp/]. Studio wcześniej znane jako AM7, odpowiedzialne między innymi za Revenge of Shinobi i serię Phantasy Star. W 2004 stało się częścią Sega WOW Entertainment – twórców serii House of the Dead. Ostatnia ich gra to Valkyria Chronicles.

■ **O co chodziło:** Akcja gry toczyła się w świecie Arcadia. Na planetę spadł deszcze meteorów, zwanych Moon Stones. W jego wyniku potężne połacie terenu oderwały się od ziemi. Powstały setki latających wysp, a jednocześnie pojawiły się potężne potwory Gigas. Od początku gracze mogli podróżować po całym świecie, zupełnie jak w Fallout 3. Podobnie jak w grze Bethesdy należało uważać, by nie wybrać się w krainę zamieszkałą przez potwory zdolne zabić bohaterów kichnięciem




■ **Ciekawostka:** Producentem gry była Rieko Kodama, nazywana Pierwszą Damą RPGów. Pracowała przy tworzeniu Phantasy Star, była projektantem Altered Beast (Sega Genesis) i producentem jej remake'u na PS2. Obecnie współtworzy z reżyserem Trauma Center (DS) jRPGa na przenośną konsolę Nintendo pod tytułem 7th Dragon, który ukaże się wiosną w Japonii.

■ **Intro:** http://tinyurl.com/SOADC

■ **Ocena:** NEO+ #33: 7.0; Game Rankings: 90.333%

■ **W pigułce:** Najwyżej oceniany jRPG na Dreamcasta przypadł nam do gustu, ale nie podbił naszych serc, o czym świadczy ocena wystawiona przez Banana. Można było poczuć się jak prawdziwy powietrzny pirat podróżując pomiędzy wyspami na pokładzie latającego statku. O dziwo, główny wątek zmuszał do częstego przebijania się przez lochy i podziemia. Największą wadą gry były losowe walki. Było ich zbyt dużo, by móc cieszyć się wolnością i swobodą podróżowania. Zwłaszcza, że miały one charakter taktyczny, co sprawiało, że nie dało się ich ukończyć w kilka sekund.

### PHANTASY STAR ONLINE

■ **Kiedy:** Gra ukazała się w Japonii pod koniec listopada 2000, a w Europie w lutym 2001.

■ **Kto robił:** Sonic Team [www.sonicteam.com]. Twórcy gier z Sonikiem, odpowiedzialni także za rewelacyjne Nights into Dreams.

■ **O co chodziło:** Był to pierwszy online'owy erpeg, a zarazem pierwszy dreamcastowy tytuł, w który nie tylko dałoby się grać w sieci (wcześniej taką opcję zaoferowały chociażby Quake 3 i NBA 2K1), ale wokół którego wytworzyła się społeczność graczy. To właśnie PSO pokazało, że net na konsolach ma sens. W sieci spotykali się ludzie chcący raz za razem wspólnie wyruszać na misje, gawędzić w chatroomie, zawiązywać znajomości i przyjaźnie. Jednorazowo w przygodzie mogły uczestniczyć cztery osoby.

■ **Ciekawostka:** Informacje na temat bohatera zapisywane były na VMU (karcie pamięci), a nie na serwerach. Ułatwiło to życie cheaterom, którzy natychmiast opracowali sposób na podkręcenie statystyk postaci.

■ **Intro:** http://tinyurl.com/PSO1DC

■ **Ocena:** NEO+ #31: 9.0; Game Rankings: 89.996%

■ **W pigułce:** Największa, najładniejsza, najgłośniejsza i najbardziej przełomowa gra jRPG na Dreamcasta wciągała jak bagno. Może gdyby ktoś wtedy przyjrzał się temu zjawisku, dziś wiadomo byłoby jak leczyć uzależnienia od MMO. Ogromną frajdę sprawiało zbieranie i tworzenie ekwipunku. Doskonała mechanika, gęsty ruch na serwerach, możliwość spotkania graczy z całego świata i kilka innych czynników sprawiły, że gra zyskała ogromną popularność. Nawet po zamknięciu serwerów SegaNet w czerwcu 2003 roku sporo ludzi grało dalej, dzięki możliwości podłączania się do innych serwerów.

Ta gra to legenda. Jedynym jej minusem była fabuła, która poziomem znacząco odbiegała od poprzednich części sagi. Ale to w końcu konsolowy protoplasta MMO, więc można mu to wybaczyć.

### FINITO

Nie dajcie się zwieść nieświeżą grafiką, nieskomplikowanymi historiami i przestarzałymi (czy aby na pewno?) rozwiązaniami technicznymi. Jeśli macie czas i trochę wolnej gotówki, możecie śmiało kupić używanego Dreamcasta i opisane tutaj gry. Dużo nie wydacie, a sprawdzicie najważniejsze jRPGi na DC, o których każdy szanujący się fan gatunku powinien mieć coś do powiedzenia. Szkoda tylko, że było ich tak mało... ■■

## RAPORT ZWIADOWCY

**▸ FFXI JESZCZE ŻYJE**

Square Enix przygotowuje trzy rozszerzenia do sieciowego Final Fantasy XI. Będą to nowe scenariusze, a pierwszy z nich zatytułowany 'A Crystalline Prophecy' pojawi się wiosną tego roku.

**▸ ŚWIAT JEST KWADRATOWY**

Square mocno inwestuje w zachodnie rynki. Japończycy otworzyli nowy oddział w Los Angeles, w którym nad świeżymi IP będzie pracować trzydzieści osób. Przy okazji, John Yamamoto (szef SE na USA) zapowiedział zwiększenie nakładów na produkcję gier dystrybuowanych przez XBLA, PSN i WiiWare, a także częstsze kupowanie silników od innych firm (jak to miało miejsce z UE3 i The Last Remnant). Exclusive'y dla jednej konsoli nazwał cieniem dawnej epoki.

**▸ NIE DADZĄ MU UMRZEĆ**

Prace nad scenariuszem kontynuacji Sonic Chronicles już ruszyły. Z Niebieskim Jeżem ponownie zmierzy się ekipa BioWare. Zobaczymy, czy pokażą klasę i wyciągną naukę z porażki, jaką była pierwsza część.

**▸ NIEBIESKI SMMOK**

Blue Dragon Plus na DSa jeszcze nie ujrzało światła dziennego, a już rozpoczęto prace nad Blue Dragon: Behemoth of the Underworld. Nie będzie to jednak gra taktyczna, jak BDP. Jej twórcy chcą spróbować zaatakować rynek multiplayerowych jRPG akcji.

**▸ W KOŃCU U NAS**

W końcu dowiedzieliśmy się, kiedy odbędą się premiery zrozumiałych wersji kilku interesujących gier na DSa: Suikoden Tierkreis – 17 marca, Fire Emblem: Shadow Dragon – 16 lutego, Pokemon Platinium – 22 marca, Legacy of YS – 10 lutego. Kingdom Hearts: 358/2 Days na PSP pojawi się w sklepach w marcu. Oczywiście w USA.

# PRENUMERATA, NUMERY

## PRENUMERATĘ WYSYŁAMY PRIORTYETEM!

### WARIANT 1

**+ DEMO + GADŻET**

**NOWA!LEPSZA!**

### PRENUMERATA NEO PLUS NA 12 MIESIĘCY

**Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 12 miesięcy nie tylko zapewnisz sobie 12 numerów magazynu w cenie 10, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas dwa prezenty:**

- **GRĘ W WERSJI DEMO NA PLAYSTATION 2**
- **GADŻET ZWIĄZANY Z GRAMI NA KONSOLE***

### WARIANT 2

**+ DEMO NA PS2**

**NOWA!LEPSZA!**

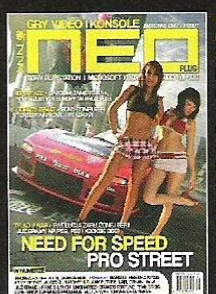
### PRENUMERATA NEO PLUS NA 6 MIESIĘCY

**Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 6 miesięcy nie tylko zapewnisz sobie 6 numerów magazynu w atrakcyjnej cenie, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas prezent:**

- **GRĘ W WERSJI DEMO NA PLAYSTATION 2**

*** – gadżety związane z grami na konsole to między innymi: koszulki z gier, smycze z logosami, pocztówki, plakaty, soundtracki i różne inne fajne bajerki!**

**- - Kompletny spis recenzji znajduje się pod adresem: http://neoplus.gameplace.pl - -**
**- - Każdy numer archiwalny w cenie 10 zł (koszt przesyłki jest wliczony w cenę numeru) - -**
**- - W sprawie starszych numerów archiwalnych prosimy o kontakt pod adresem prenumerata@neo-plus.pl - -**




**NEO PLUS 104 listopad 07**
**SPECJAŁ:** Need for Speed: Pro Street - megaraport, Capcom Gamer's Day - reportaż z Londynu, Gran Turismo 4 Prologue - ogrywamy demko
**RECENZJE:** Pro Evolution Soccer 2008, The Legend of Zelda: Phantom Hourglass, Army of Two, The Orange Box, Lair, WipEout Pure, Conan, TimeShift, Ratchet & Clank Future, Naruto: Rise of a Ninja

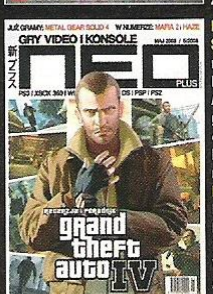
**NEO PLUS 105 grudzień 07**
**SPECJAŁ:** Killzone 2 - nadciąga killer na PS3, Poznań Game Arena 2007 - relacja z największej polskiej wystawy gier
**RECENZJE:** Assassin's Creed, Call of Duty 4: Modern Warfare, Uncharted: Drake's Fortune, Super Mario Galaxy, Mass Effect, Silent Hill: Origins, Manhunt 2, Guitar Hero III: Legends of Rock, Resident Evil: Umbrella Chronicles, Kane & Lynch: Dead Men

**NEO PLUS 106 styczeń 08**
**SPECJAŁY:** Burnout Paradise - pierwsza recenzja! Lost Odyssey - już gramy, Devil May Cry 4 - najlepszy slasher nowej generacji
**RECENZJE:** Soldier of Fortune: Payback, Rayman Raving Rabbids 2, The Club, Smackdown Vs. Raw 2008, Eternal Sonata, Zack & Wiki: The Quest For Barbados Treasure, Medal of Honor: Heroes 2, Moto GP 2007, Sonic Rivals 2, NBA 2K8, NHL 2K8, NHL 2008

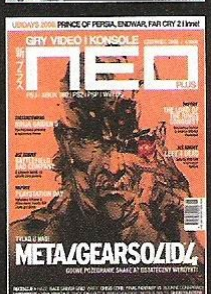
**NEO PLUS 107 luty 08**
**SPECJAŁ:** Viking: Battle For Asgard - megaraport z pokazu gry, Grand Theft Auto 4 - raport specjalny, Gran Turismo 5 Prologue - już gramy
**RECENZJE:** Devil May Cry 4, Unreal Tournament 3, Patapon, Fifa Street 3, Nights: Journey of Dreams, Turok, Final Fantasy XII: Revenant Wings, Contra IV, Phoenix Wright Ace Attorney: Trials & Tribulations, Eledees

**NEO PLUS 108 marzec 08**
**SPECJAŁ:** Ninja Gaiden 2 – raport z Tokio, Prototype – co nas czeka, Street Fighter 4 – Japonia już gra, Easter Eggs czyli ukryte w grach zabawne akcje, Made in Bollywood – megawywiad z Uwe Bollem. **RECENZJE:** Lost Odyssey, Army of Two, God of War: Chains of Olympus, Battalion Wars 2, Dark Messiah of Might & Magic

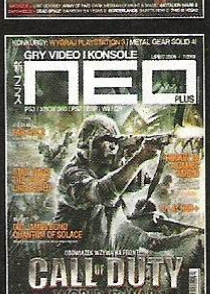
**NEO PLUS 109 kwiecień 08**
**SPECJAŁ:** Motorstorm 2: pierwsze informacje o sequelu, Aliens: Colonial Marines – Obcy nadciągają na konsole, Silent Hill 5 – zło czai się za rogiem! Crisis Core: Final Fantasy VII: już gramy!
**RECENZJE:** Gran Turismo 5 Prologue, UEFA EURO 2008, , Viking, Condemned 2, Lost Via Domus, No More Heroes, Rainbow Six Vegas 2, Frontlines: Fuel of War



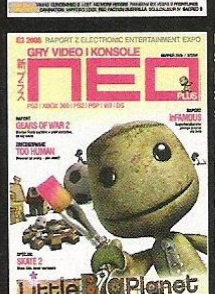

**NEO PLUS 110 maj 08**
**SPECJAŁY:** recenzja i poradnik Grand Theft Auto IV, Mafia II – megazapowiedź, Alone In The Dark – już grane, Metal Gear Solid 4 – raport z pokazu gry, HAZE – nadchodzi shooter na PlayStation 3
**RECENZJE:** Naruto Ultimate Ninja 3, Dark Sector, Mana Khemia, Silent Hill Origins, Mario Kart Wii, Samurai Warriors Katana, Universe At War




**NEO PLUS 111 czerwiec 08**
**SPECJAŁ:** pierwsza recenzja Metal Gear Solid 4, UBIDAYS – raport z Paryża, Lord of the Rings Conquest – nowy Władca Pierścieni, Left 4 Dead – już gramy, PlayStation Day w Londynie – raport
**RECENZJE:** Haze, Race Driver Grid, WiiFit, The Bourne Conspiracy, Ninja Gaiden II, Iron Man, Time Crisis 4

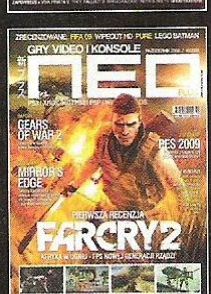



**NEO PLUS 112 lipiec 08**
**SPECJAŁ:** Call of Duty 5 – pierwsze fakty, Raport: Star Wars Force Unleashed, Raport: Far Cry 2, Specjal: 10 lat NEO+, Raport: 007 Quantum of Solace
**RECENZJE:** Alone in the Dark, Lego Indiana Jones, Battlefield: Bad Company, Top Spin 3, Guitar Hero: Aerosmith, Quake Wars, Echochrome, Secret Agent Clank, Dragon Ball Z Burst Limit




**NEO PLUS 113 sierpień 08**
**SPECJAŁ:** Littlebigplanet – jak zabawka Sony zrewolucjonizuje grający świat, megaraport z E3, raporty: InFamous i Gears of War 2, Specjal: Skate 2
**RECENZJE:** Too Human, Wall-E, Ferrari Challenge, Unreal Tournament III, Naruto Ultimate Ninja Heroes 2, Okami Wii, Singstar vol. 2, NBA Ballers The Chosen One, Hellboy: The Science of Evil

**NEO PLUS 114 wrzesień 08**
**SPECJAŁY:** Heavy Rain – pierwsze spotkanie z nowatorską grą, raport z Games Convention 2008, Już grane: FIFA 09
**RECENZJE:** Mercenaries 2, Star Wars Force Unleashed, Siren: Blood Curse, SoulCalibur IV, Chaos Wars, We Love Golf, Facebreaker, Guitar Hero On Tour, Galaga Legions, Civilization Revolution, Smash Court Tennis 3




**NEO PLUS 115 październik 08**
**SPECJAŁ:** pierwsza recenzja Far Cry 2, Raport: Gears of War 2, Spotkanie z Mirror's Edge, Już grane: Littlebigplanet, Motorstorm 2, PES 2009 **RECENZJE:** FIFA 09, Wipeout HD, Pure, Lego Batman, Dead Space, Yakuza 2, Pure, Dragon Quest IV, Far Cry 2, Brothers in Arms: Hell's Highway, Infinite Undiscovery

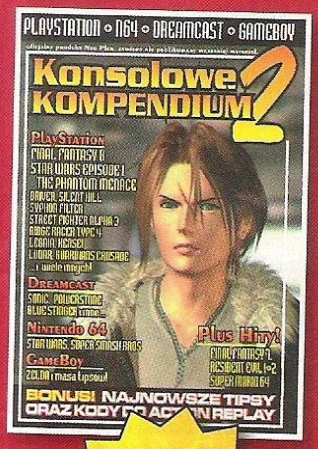
# ARCHIWALNE I KSIĄŻKI

## ZAPRENUMERUJ NEO PLUS - TO SIĘ OPŁACA!

**Wariant 1 - prenumerata 12 numerów w cenie 99,99 zł**
płacisz jak za 10 numerów, dostajesz 12 numerów, demo na PS2 i gadżet!

**Wariant 2 - prenumerata 6 numerów w cenie 55,00 zł**
dostajesz 6 numerów w aktrakcyjnej cenie, a do tego demo gry na PS2

Preumerata poza granicami Polski: 12 - Europa z Rosją i Izraelem - 249 PLN, 12 - Ameryka Północna, Afryka - 299 PLN, 12 - Ameryka Południowa i Środkowa, Azja - 349 PLN, 12 - Australia i Oceania - 399 PLN




NOWA CENA!

### KONSOLOWE KOMPENDIUM 2

Nasz drugi zbiór poradników i tipsów do najpopularniejszych gier konsolowych. Każdy znajdzie coś dla siebie, w nowej niższej cenie! Liczba stron: 320, cena: 9.99 (z kosztami przesyłki)

W książce znajdują się opisy do: Bloody Roar 2, Blue Stinger, Dino Crisis, Driver, Final Fantasy VII, Final Fantasy VIII, GTA London 1969, Guardian's Crusade, Kensei - Sacred Fist, Legend of Legaia, Legend of Zelda DX, Lunar: SSSC, Mario Party, Marvel VS Capcom, Powerstone, Resident Evil, Resident Evil 2, Resident Evil 3, Ridge Racer Type 4, Shadow Madness, Silent Hill, Sonic Adventure, Soul Reaver: LOK, Star Wars: Episode 1 Racer, Star Wars: Rogue Squadron, Star Wars: Episode 1 The Phantom Menace, Street Fighter Alpha 3, Super Mario 64, Super Smash Bros, Syphon Filter, The House of The Dead 2 i masa tips & tricks!

### KONSOLOWE KOMPENDIUM 3

■ Biblia dla wszystkich posiadaczy konsol. 45 opisów do najlepszych gier na Dreamcasta PS one i PS2. Liczba stron: 272, cena: 19.99 (razem z kosztami przesyłki)

## JAK ZAMAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, bądź numerów archiwalnych wystarczy wypełnić pocztowy druk wpłaty na rachunek bankowy według podanego wzoru, dokładnie i starannie podając imię, nazwisko, adres oraz zamówienie (w rubryce: tytułem) i adres z kodem pocztowym, a następnie wpisać kwotę i opłacić ją na poczcie.
Zamówienie można opłacić także przelewem bankowym – prosimy jednak pamiętać o podaniu swojego adresu. Odbiorcą przelewu jest: Independent Press, 38 1240 1112 1111 0000 0165 7638

Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania potwierdzenia z banku, co może trwać od tygodnia do miesiąca.

**Dla Państwa wygody proponujemy posługiwanie się skrótami podczas wypełniania blankietu zamówienia.**

**Kompendia:**
Konsolowe Kompendium - brak
Konsolowe Kompendium 2 - KK2
Konsolowe Kompendium 3 - KK3

**Prenumerata:**
Prenumerata 12 numerów - P12
Prenumerata 6 numerów - P6

**Archiwalne numery Neo Plus:**
Neo Plus nr. XX - NXX gdzie XX oznacza numer, który zamawiamy, na przykład:
Neo Plus nr 01 - N01
Neo Plus nr 11 - N11
Neo Plus nr 21 - N21

nazwa odbiorcy: INDEPENDENT PRESS
nazwa odbiorcy cd: PEKAO SA 8o WARSZAWA
l.k. | nr rachunku odbiorcy: 38 1240 1112 1111 0000 0165 7638
waluta: WP PLN | kwota: 99,99,-
kwota słownie: Dziewięćdziesiąt dziewięć złotych i 99 groszy
nazwa zleceniodawcy: JANUSZ SMOLIWĄS
nazwa zleceniodawcy cd: BALLADY 2/12 03-200 ZAWIERCIE
tytułem: P12
tytułem cd:

POCZTA POLSKA

Opłata

Podpis

W razie problemów z zamówieniem prosimy o kontakt pod adresem email prenumerata@neo-plus.pl lub o telefon (22) 716-87-98 w poniedziałki w godzinach 14-17.

# FAQ 2

## WASZE LISTY I SMSY W IMADLE MAXA I MIELA

**Sypnęło słowem pisanym pod choinkę, listów może nie przesadnie wiele, ale co jeden to tłustszy. Jeśli tak dalej pójdzie, zacznę wręcz żałować tego, co nie mieści się na łamach. Tym niemniej nadal serdecznie zachęcam do spisywania i nadsyłania swych opinii, wątpliwości i przemyśleń – i Ty możesz ujrzeć swój (pocięty i przeredagowany) list w druku! //DrMax**

**email: faq@neo-plus.pl SMS: +48 513 616 879 listy: NEO PLUS, Ottawy 11, 05-500 Piaseczno**

## KONKRETY SMSem

**WASZE KONKRETNE PYTANIA, KONKRETNE ODPOWIEDZI MAXA i MIELA**

W jakie gry FPP na PS3 można grać na klawiaturze i myszce. Czekam na szybką odpowiedź :) Pozdro

*Unrealtournament3! Mam nadzieję, że to wystarczająco szybko.*

Witam! Mam pytanie dotyczące strojów angielskich klubów w PES 2008 i 2009? Pozdrawiam!

*Witam! Być może. Pozdrawiam!*

Witam dyrekcję. Kiedy można spodziewać się Aliens: Colonial Marines na PS3? Czy wyjdą Gearsy na PS3? Full Spectrum Warrior też miał być tylko na XBOXa. Pozdrawiam, JAREG. Niech moc będzie z wami.

*Co do Obcych: Brytyjski Amazon podaje datę premiery 31.01.09 i ponoć przyjmuje już pre-ordery. Ale ja bym tam im do końca nie ufał. W każdym razie ma to być 2009 rok. Co do Gearsów: Nie. Microsoft wpompował w tę franczyzę stanowczo za dużo diengów.*

Czy istnieją emulatory konsol PS3, XBOX360 lub PS2 na PC? Pozdrawiam, Bronek

*Istnieje emulator PS2 i wieść gminna niesie, że nawet jakoś tam działa – uwierzę jak zobaczę. Co do X360 i PS3 – zapomnij, nie chciałbyś wiedzieć jakiego potrzebowałbyś sprzętu, żeby zmusić takie ustrojstwo do płynnego działania.*

Witam i pozdrawiam moje ulubione czasopismo :-) Mam taki problem, zastanawiam się nad kupnem nextgenowej konsoli i nie wiem, którą wybrać: Xbox360 czy PS3. Oto moje pytania:
1. Która ma lepszą grafikę?
2. Na którą wydawane jest więcej gier?
3. Która jest szybsza?
4. Na którą jest więcej gier po polsku?
5. Która jest mniej zawodna?
6. Którą wy byście sobie kupili?
A tak a propos, jesteście super X)
Pozdrowienia. LUXARY

*1. Grafikę mają nie konsole jeno gry, a te na obu systemach znajdziesz zarówno bardzo, ale to bardzo ładne, jak i paskudne. OK, PS3 jest nieco potężniejsza, ale na razie jeszcze specjalnie tego nie widać.*
*2. A zamierzasz kupić je wszystkie? Bez obaw, obie mają duże wsparcie w kwestii softu i gier na pewno nie zabraknie.*
*3. PS3 jest cięższa, więc jak zrzucisz ją z balkonu, to pewnie szybciej dupnie o beton.*
*4. Tu wygrywa duże X.*
*5. A tu z kolei PS3.*
*6. My, znaczy ja (DrMax), wybrałbym PS3, ale to kwestia indywidualnych upodobań. Najlepiej wybierz po prostu maszynę, na której jest więcej gier, w które chciałbyś zagrać.*

## GUITAR HILL WORLDCOMING

Yo! o wszechmogący Dr.Maxie.

**▶ Muahahaha! Ekhem, przepraszam, to tylko ego.**

Mam dwie sprawy. Pierwsza dotyczy nowego Silent Hilla, a raczej jego recki. Czemu SH:H dostał tak niską ocenę? Odpaliłem gierkę wczoraj, przeszedłem do 8 rozdziału i naprawdę ciężko mi wymienić jakieś wady tej gry. Nie, że jest bezbłędna, ale ocena poniżej 7 to trochę za mało.

**▶ Heh, spodziewałem się, że w końcu taki list dostanę. Pisałem już o tym w poprzednim numerze, ale dla tych, którzy przegapili małe streszczenie: Po pierwsze – dobra rada z mojej strony – nie przywiązuj fundamentalnej wagi do ocen, bo nie ma na nie wzoru matematycznego. Przeczytaj recenzję, zważ wady i zalety, oceń które dla Ciebie mają znaczenie, a które nie. Po drugie – pamiętaj, że recenzja, a więc i ocena, jest do bólu subiektywna i nie daj sobie wmówić, że jest inaczej.**

SH:Origins i SH:The Room były miliard razy gorsze, a otrzymały oceny wyższe. SH4 z tego co pamiętam w granicach 8 – coś.

**▶ Hehe, rzetelnie aby obliczyłeś te „miliard razy gorsze"? A tak serio, Origins zostało wydane wpierw na PSP, a od premiery SH4 minęło już ładne parę latek. Na oceny obu gier wypada patrzeć przez pryzmat tych czynników.**

Wszyscy tylko mówią, że do SH2 to jej daleko, bo SH2 to „oldschool" itd.

**▶ Nie wszyscy, ja mówię, że do SH2 jej daleko, bo SH2 to doskonała i poruszająca gra.**

Pamiętam rozmowę kolegi X i kolegi Y na temat płyt System of a Down:
X: Słyszałeś nową płytę SoaD – Hypnotize?
Y: No słyszałem. Ale kał.
X: Czemu? Bardzo dobry materiał.
Y: Ale to już nie jest to samo. Pierwsza płytka albo druga to był oldschool. Reszta to gówno i nigdy nie dorówna temu, co było kiedyś.
Po czym X puścił Y jakiś niewydany kawałek SoaD, którego nie było na ostatniej płycie. Kolega Y się wkopał gdyż stwierdził, że jest to ostatnia płyta i powtórzył swoją tezę, że ostatnia płyta jest do dupy, a prawda była taka, że nawet jej nie przesłuchał.
Chciałem za pomocą tej historyjki pokazać, że niektórzy już z góry zakładają, że nie będzie lepszej części (w tym wypadku SH) od drugiej nie dając nowym częściom szansy.

**▶ No masz Ci los, też akurat uważam, że pierwsza płytka SoaD była najlepsza, ale nie dlatego, że była ta jedyna-pierwsza-tr00-oldschool, tylko miała najwięcej najciekawszych kompozycji, a Hypnotize była zwyczajnie nudna. Zjawisko srania na wszystko, co nowe, o którym piszesz, oczywiście występuje w przyrodzie, ale nie można z zasady odmawiać podobnym koledze i mi gburom racji. A że kolega Y się wkopał to inna sprawa – wypada wiedzieć o czym się dyskutuje.**

Odniosłem też wrażenie, że niektóre wady w recenzji były wymieniane trochę na siłę, ale to tylko moje odczucie.

**▶ O to to!**

PO SH4 i SH0 wszyscy fani SH (w tym ja) czekali wreszcie na część, w której będą mogli poczuć dobry stary klimat SH. W SH4 nie było go prawie wcale (za dużo zmian), a SH: Origins było robione na siłę. Miała raczej dotrzymać towarzystwa posiadaczom na PSP, więc jej wersja na PS2 nie była jakoś specjalnie potrzebna.

**▶ W sumie zgoda, zwłaszcza że – o ile się nie mylę – The Room na początku wcale nie miał być Silentem. Pytanie tylko czy to automatycznie czyni Homecoming tym, na co czekali wszyscy fani.**

Do tego duża część fanów miała wielkie nadzieje na jakąś małą rewolucje skoro jest to pierwsza część SH na konsolach nowej generacji. Ja poczułem klimat „2ójki" i spodobały mi się nowe patenty, które zostały wprowadzone. Podobnie jest z innymi moimi znajomymi, tak więc nie chcę napisać, że „Neo+ kłamie" czy coś w ten deseń, ale niech ocena nikogo nie zniechęca, bo to są tylko liczby, a każdy grę oceni inaczej.

**▶ Ciężko mówić o „kłamstwie" w kwestii osobistych odczuć. Jeśli mówię „brukselka jest niedobra" to znaczy ni mniej, ni więcej, że MI ona nie smakuje. Co prawda akurat w tym przypadku łżę jak pies, bo bardzo lubię brukselkę, ale kumasz o co mi chodzi, mam nadzieję... A co do indywidualnej oceny – masz oczywiście rację.**

Mi się nie podobają niektóre projekty potworów i obniżyłbym ocenę o pół albo nawet o całą. A mojemu bratu nie podoba się to, że Piramidogłowy się za późno pojawia i obniżyłby ocenę o 6 w dół. Takie tylko przemyślenia (mail pisany o 4 nad ranem).

**▶ Włacha. A widywałem w sieci takich, którzy np. Fallouta 3 wyceniali na 2/10 i uznaliby moją recenzję za skończoną wazelinę. Wszystkim nie dogodzisz, możesz tylko możliwie uczciwie wyrazić swoją opinię.**

To właściwie wszystko... A właściwie nie.

**▶ Toś mnie podszedł!**

Przemyślenia, przemyśleniami i wszystko byłoby fajnie gdybym miał gitarkę do tego durnego Guitar Hero World Tour na PS2!! Nie mam gitarki, mam pada. A Mielu (bo to on chyba pisał reckę World Toura) zalotnie napisał w niej, że da się grać na Dual Shocku 2 w GH:WT na PS2 i że on ma na to sposób. Jaśnie Panie, o litościwy Mielmasterze: Jaki to sposób? :) Szukałem w necie i ktoś napisał na jakimś angielskim forum, że „należy wyłączyć pada i podłączyć go ze strzałką wciśniętą w lewo i wszystko się ułoży i że przyciski będą inaczej ustawione niż w poprzedniej części ale da się grać". Brzmi to debilnie, ale byłem zdesperowany, więc tak zrobiłem. Nie działa (woohoo... niespodzianka -.-'). Cóż mam zrobić?

**▶ Jest tak, jak mówisz. Byłoby fajnie, gdybyś miał gitarkę. Granie na padzie, to nie to samo. Żeby było śmieszniej, podany przez Ciebie sposób wcale nie jest idiotyczny. Musisz tylko wiedzieć, że niczego nie osiągniesz wypinając pada i podpinając go z wciśniętym krzyżakiem PO załadowaniu gry. Trzymaj lewo, gdy włączasz konsolę, albo podepnij pada (trzymając lewo na krzyżaku) po tym, jak odpali się logo Activision. Trik nie działa, jeśli przed pojawieniem się menu zobaczysz obrazek mikrofonu. Musi wyświetlić się gitara. Graj do upadłego, ale nie wiem jak ogarniesz na hardzie, że zielony to R2, a czerwony to kółko.**

PS3: Nie zależy mi na wydrukowaniu listu i tak pewnie nie drukniecie czegoś tak nieskładnego, ale zależy mi bardzo na odpowiedzi na pytanie o Guitar Hero :) Pozdrawiam! Ozorex

**▶ To się chyba nazywa „reverse psychology". Tak czy siak, dopiąłeś swego. Żegnam again.**

## KONTRA LEWYM SIERPOWYM

Hej!
Na wstępie chciałbym Wam pogratulować udanego N+ #116 – takiej ilości gorącego materiału, zapowiedzi i recenzji hitów jeszcze nie było. Moim skromnym zdaniem, to najlepszy numer w historii pisma EVER.

**▶ Dzięki wielkie, chłopaki na pewno poczują się docenieni.**

Bardzo mi miło, że mój mail został opublikowany, tym bardziej, że zupełnie o nim zapomniałem. Nie spodziewałem się, że zobaczę go jeszcze gdzieś indziej, niż tylko na ekranie monitora. Jeszcze większe było moje zdziwienie, gdy okazało się, że mail był od początku w numerze, a ja w ogóle nie zwróciłem na niego uwagi (wiadomo – mega recenzje, te sprawy). Zorientowałem się dopiero dzisiaj rano. Korzystając z nadarzającej się okazji, pragnąłbym wyjaśnić parę rzeczy, które mogłyby stać się zaczątkiem dyskusji. Miło, że DrMax w paru miejscach poddał w wątpliwość moje wypociny (fujjj... ;)) – dobrze jest zmuszać do refleksji.

**▶ Jestem niczym niewierny Tomasz – poddawanie w wątpliwość to moja pasja.**

Dlatego, drogi Maxie, pozwól, że sprecyzuję swoje spostrzeżenia. Po pierwsze, celem mojego listu nie było obnażenie wielkich teorii spiskowych, mających na celu zdeprecjonowanie, a w przyszłości może nawet pozbycie się 10% populacji świata. Po prostu – o ile się nie mylę – apelowałeś kiedyś, by napisać coś nie poruszającego oklepanego tematu i by było napisane w-miarę-po-polsku. Wpadłem na taki, a nie inny pomysł, bo czasami ludzie nie zdają sobie sprawy, jak wygląda życie innych, co czują i z czym muszą się zmagać na co dzień. Osobiście, gdybym co miesiąc miał mieć PMS, to chyba bym oszalał – nie wiem jednak jak to jest (dzięki Bogu?), nie znaczy to, że nie mogę starać się zrozumieć kobiet i ich problemów (to tylko taki przykład, proszę mnie nie szykanować i nie pokazywać na ulicy palcem).

**▶ Spoko, naprawdę chętniej przeczytałem Twoje – jak sam je określasz – wypociny, niż kolejny list o wojnie konsol (żartuję, szalenie interesujący temat, naprawdę; sam ostatnio dozbroiłem redakcyjnego Xboxa w pociski ziemia-powietrze i nadlatujące PSP mu niestraszne).**

Po drugie, spieszę z wyjaśnieniem, dlaczego noże/nożyczki/linijki mogą być nieprzystosowane do użytku przez osobę leworęczną. Otóż noże nie zawsze są idealnie symetryczne – czasami ostrzejsza krawędź zwęża się ku dołowi bardziej z jednej tylko strony (dałoby się to zaobserwować w przekroju poprzecznym przy dużym zoomie); powstaje wtedy coś, co od biedy można nazwać trapezem prostokątnym (ciężko jest to opisać słowami). Gdy zwężenie znajduje się z prawej strony, nóż lepiej sprawdza się w prawej ręce; podobnie sprawa wygląda w przypadku nożyczek. Natomiast linijka dla leworęcznych może mieć po prostu podziałkę zaczynającą się od prawej strony (coś jak odliczanie w dół) – łatwiej osobie leworęcznej jest odmierzyć linię, gdy nie zasłania się własną ręką początku podziałki. Bo osoby leworęczne robią wiele rzeczy „na opak" w porównaniu do praworęcznych. Rozumiesz coś z tego? Bo ja chyba nie.. :P

**▶ Przyznam, że z oporami. Patent z nożem jeszcze skumałem, ale z tymi nożyczkami już nie do końca – przecież zawsze można to nieszczęsne narzędzie obrócić w łapie. Zresztą, tak się zadumałem nad problemem, aż dla eksperymentu pouzywałem lewą łapą noża i nożyczek. Odniosłem sukcesy w obu konkurencjach, mimo że moja lewica jest tęgo upośledzona w porównaniu z jej prawą siostrą. Linijkę zaś zwykłem chwytać od dołu, nie zasłaniając sobie podziałki (nota bene: właśnie się zorientowałem, że zazwyczaj robię to lewą ręką – prawa zwykła operować wówczas np. ołówkiem). Eee, ale o czym to ja...**

Piszę to wszystko dlatego, żeby wyjaśnić pewne sprawy, na które nie zwraca się po prostu uwagi. Nie wszyscy muszą wiedzieć, jak NAPRAWDĘ jest zbudowany nóż (bo to przecież jasne, nieprawdaż? :)), ani, że pisząc lewą ręką zamazuje się to, co przed chwilą się napisało (a tak jest w rzeczywistości). Ja np. też nie wiem, czy praworęczna osoba, która stara się nabazgrać coś po arabsku, nie rozmaże „robaczków", albo dlaczego Anglicy utrudniają sobie życie jeżdżąc po lewej stronie i zmuszając się do zmiany biegów „gorszą" ręką (czyli w 90% przypadków lewą). Chcę tylko pokazać, jak wygląda życie osób, które w jakiś sposób różnią się od przeciętnej, która to przeciętna nie wie/nie zdaje sobie sprawy z tego, iż jakieś codzienne czynności można wykonywać inaczej i mieć z tym trudności.

**▶ Jasne. Ale to chyba bardziej drobne niedogodności, niż rzeczywiste utrudnienia. Zwykłem widywać na uczelni dziewczynę, bardzo ale to bardzo niepełnosprawną – poruszającą się przez większość czasu na wózku. Za każdym razem gdy ją widzę, próbuję sobie wyobrazić jak to jest, gdy codziennie przebywana droga zmienia się w tor przeszkód, a proste czynności stają się sporymi wyzwaniami. Podobnie niewidomy facet mieszkający na moim osiedlu, a przemieszczający się samodzielnie, bez większych problemów. Spróbujcie zamknąć oczy w czasie marszu, choćby na pół minuty, na płaskim, pustym terenie – ja wymiękam albo budzę się chwilę później z twarzą w drzewie. Nie umiem nie darzyć takich ludzi szczerym i głębokim szacunkiem. Inna sprawa, że nie sądzę, żeby mój szacunek był im specjalnie potrzebny, bo tak czy siak radzą sobie zajebiście.**

W końcu po trzecie: mój przydługi wywód nt. prezentacji bohatera w grze. Nie miałem na myśli pokazania, że nic innego nie robię, tylko patrzę, czy heros jest/nie jest praworęczny, jaka jest ogólna statystyka takiego wyliczenia i że w ogóle czepiam się nie wiadomo czego. Pragnąłem tylko zaznaczyć, iż łatwiej przychodzi mi identyfikacja z postacią w jakiś sposób przypominającą mnie samego. Jeśli mam możliwość stworzenia „chłopka" takim, jaki mi się zamarzy, to czemu nie może być leworęczny? Jasne, nie jest rzeczą najważniejszą personalizacja awatara w świecie gry, liczy się przede wszystkim gameplay, odjechana fabuła, ciekawe rozwiązania, ale jeśli (podkreślam: JEŚLI) mogę stworzyć metroseksualnego albinosa z dużymi uszami i spiczastym nosem, to fajnie byłoby też wybrać jego lepszą rękę/nogę (jak np. w FIFIE czy innym PESie). Nic poza tym. Żadnych głębszych i ukrytych przemyśleń. Sama zabawa.

**▶ Wiem co pragnąłeś zaznaczyć, po prostu jestem złośliwy. I uderzasz z tym akurat do właściwej osoby, bo BARDZO lubię jak autorzy pozwalają dostosować postać do preferencji gracza, nawet w najdrobniejszych szczegółach. Ale widzisz, może np. w takim Falloucie (tendencyjny przykład) działko plazmowe też jest niedostosowane dla leworęcznych, więc Twój bohater – chcąc nie chcąc – musi dzierżyć je tą „gorszą" (prawą) kończyną. Wyobraźnia często przychodzi z pomocą w przypadku niemocy, czy też lenistwa, producentów.**

To tyle na dzisiaj; mam nadzieję, że coś tam w głowie się rozjaśniło (nie zarzucam pomrocznosci jasnej, co to, to nie). Nie mam ci za złe, drogi Maxie, odpowiedzi na mój list, wręcz przeciwnie. Lubię prowadzić dyskusję z osobami, które wnoszą do nie coś ciekawego. Nie byłbym sobą, gdybym nie starał się wyjaśnić wszystkiego do końca (takie małe zboczenie).

**▶ Przyjąłem. Sam bardzo sobie cenię porządną dyskusję, tudzież kłótnię, bo rozwijają one zawartość łepetyny i w ogóle są zalecane przez specjalistów. Rozmowa z osobą zgodną ze mną na każdy możliwy temat mogłaby dla mnie robić za któryś z kręgów piekła, np. ten przeznaczony dla skończonych nudziarzy.**

3m się mocno, bo strasznie wieje i pogoda nie zachęca do długich spacerów.
**Woocash**

## EL DOKTORRE PRZEDSTAWIA: WESOŁY KĄCIK SAMOOKALECZANIA

Witaj Maxie doktorze, prowadzący od pewnego czasu również tę rubryczkę (gratuluję poszerzania horyzontów swoją drogą).

**▶ Witaj. Jestem jak złośliwy pasożyt tuczący się mięsem pustych stron – niedługo po otwarciu nowego numeru N+ ujrzysz wstępniak mojego autorstwa, a pod nim osiem moich fotografii w różnych pozach. A potem obudzisz się z krzykiem.**

A może Banan już wrócił? Nie orientuję się (wybaczcie), gdyż dostęp do mojego ulubionego periodyku utrudnia mi pobyt za granicą (Islandia). Otóż w ramach nieoficjalnej poniekąd akcji pt. „pokaż cuś, namaluj, wyrzeźb, zmajstruj, itp". nadsyłam swoją propozycję. Nie jest ona co prawda zbytnio wymuskana, dyć moje ostrza chaosu nie są zbyt ostre (ciężko tu o oselkę). Jednakowoż sądzę, że jako pierwsze podejście ma może jakieś (pewnie nikłe, ale...) szanse się zakwalifikować. Następnym razem podostrzę sprzęt i spróbuję wydrapać coś lepszego. Póki co czekam na zagojenie (a nuż cuś się z tego wykluje, i nie mam bynajmniej na myśli żadnego parcha) i pomysły (może pora zgolić łepek, by się bardziej upodobnić, hehe). No mniejsza o to...

**▶ Khem. Nie jestem pewien czy powinienem powinszować Ci zapału i skłonności do poświęceń, czy spytać troskliwie, czy aby mroczna wyspa, na której przebywasz, nie wsiadła Ci nieco na psychikę. No cóż, jako że jestem zdania, iż każdy dojrzały człek ma pełne prawo decydować o sobie, pozostaje mi pogratulować Ci szramy na twarzy. Niech Ci służy. Tylko błagam co bardziej podatnych na sugestie czytelników – to nie jest apel o nadsyłanie fotek jak najoryginalniejszych modyfikacji ciała. Ostatnie czego mi trzeba, to dostać fotkę od zapalonego fana Resident Evil, który postanowił przerobić się na Lickera.**

Pozdrawiam ciepełko i tak trzymać (no dalej Maxiu, nie poznaję kolegi – parafrazując pewien znany w niektórych kręgach film...). Athena... ...you bitch...
**luke lys**

**▶ Ciepełko dziękuje za pozdrowienia. I ten, teges... On nie miał tej szramy przypadkiem z drugiej mańki?**

Witam. Czy są jakieś wieści na temat GOD OF WAR 3? Pozdrawiam.

*Jest nowy trailer, ale na razie developerzy milczą. Chociaż David Jaffe, twórca pierwszej części, twierdzi, że jest zachwycony tym, co widział (bo coś podobno widział). Zapewniam, że jak tylko będziemy coś wiedzieć, napiszemy!*

Pytanie takie: w którym numerze N+ ukazała się recenzja, nie solucja, tylko recenzja RESIDENT EVIL: Outbreak File#2? I jaką ocenę dostała? Pozdrawiam

*W numerze 80, czyli 9/2005, gra zasłużyła na 6.5/10 – mniej niż pierwszy Outbreak.*

Cześć. Mam problem z moją 360-tką, gdy włączam konsolę to pojawiają się 3 czerwone lampki. Nie mam zielonego pojęcia co się stało, może wy mi pomożecie?

*Ehehehee... Znaczy, mówisz serio? W takim razie przyjmij moje wyrazy współczucia – te trzy lampki znane są powszechnie jako „Red Ring of Death" i niestety oznaczają, że Twojej konsoli właśnie się zmarło. Nie lękaj się jednak, gwarancja powinna załatwić sprawę. Masz ją, prawda?*

Siema. Mam takie pytanie: Czy warto kupić X360 dla Gears of War 2? Tak czy inaczej planuję kupić PS3 najprawdopodobniej w lutym przy premierze Killzone 2 i teraz nie wiem czy opłaca mi się kupić Xboxa dla Gearsów. Pozdrawiam, polak.

*Jeszcze niedawno odpowiedzialbym, że jeśli masz przypadkiem high-endowego PC-ta, zaczekaj na konwersję GoW2. Niestety, Cliff B. ostatnio ogłosił wszem i wobec, że drugie Gearsy nie pojawią się na PC nigdy, przenigdy. Wobec tego, jeśli Cię stać i masz duże parcie na ten konkretny tytuł – chyba nie masz wyjścia. Xbox 360 jest już naprawdę _bardzo_ tani.*

SIEMA, wiadomo może coś o nowym Dead or Alive? Strasznie lubiłem tę serię, a żadnych zapowiedzi nie widać...

*Ano nie widać. Itagaki powiedział swego czasu, z wrodzoną skromnością, że lepiej niż DoA4 już się nie da i nie jest on zainteresowany kontynuacją. Z drugiej strony, Tecmo zapowiedziało, że serii nie porzuca i że prędzej czy później ukaże się kolejna część.*

Siema. Mam pytanie: Czy Two Worlds wyszło na PS3? Pozdro.

*Nie. Podobno w tym roku się pojawi.*

Mamy z bratem dwie 360. Chcemy się połączyć sieciowo i do usługi Live. Czy i ile się płaci?

*Lan jest darmowy, ale za Live musicie zapłacić obaj. Na aukcji w necie kupicie roczny abonament za 120 zeta od febka.*

## <3 <3 <3

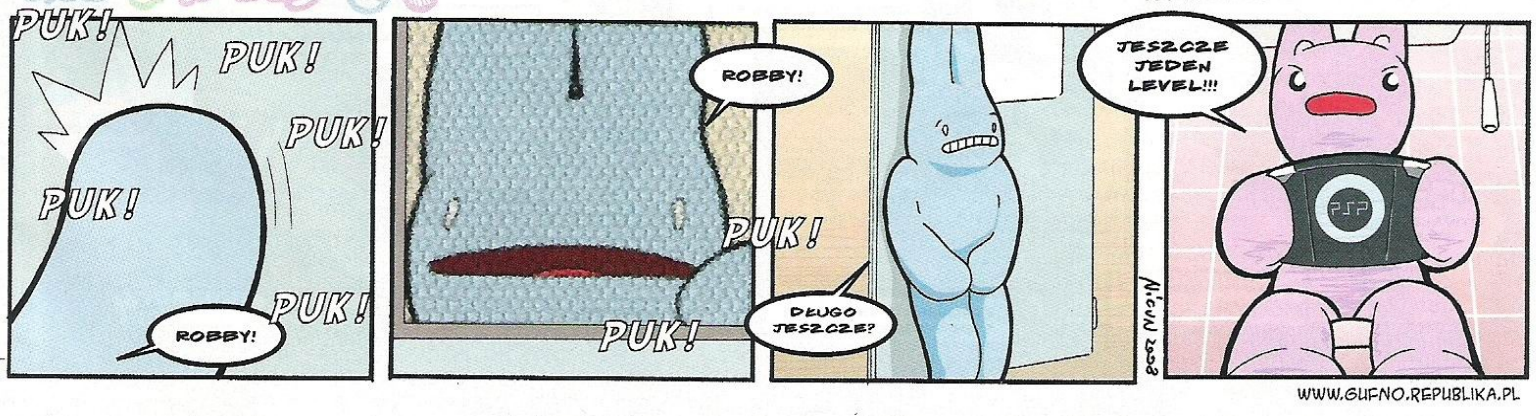
Kochany magazynie o gierkach,
Piszę do Ciebie, chociaż nie wiem, czy mogę, bo dział z listami się tak śmiesznie nazywa – FAQ, a to znaczy najczęściej zadawane pytania, a ja nie mam chyba pytania. A może tak się nazywał kiedyś, a teraz inaczej? Nie jestem pewna, ale jeśli nadal nazywa się FAQ, to już mogę pisać, bo przecież właśnie zadałam pytanie. FAQ można też przeczytać tak, że wyjdzie angielskie brzydkie powiedzonko, którego się używa, jak się chce, żeby ktoś sobie poszedł, albo że się go nie lubi.
Czytałam niedawno dużo listów, w których jedni ludzie mówili, że wojna między konsolami a komputerkami jest głupia, a inni mówili, że wcale nie jest, a jeszcze inni, że tylko krowy grają na komputerach, a jeszcze inni, że wszyscy powinni być leworęczni, albo że Plejstejszyn jest lepsze od Iksboksa. Jak byłam mała, to grałam w Tetrisa na konsoli do Tetrisa i w taką grę, gdzie Wilk rzuca jajka, a Zając je zbiera, na konsoli do gry o tym, że Wilk rzuca jajka, a Zając je zbiera. I nie było kłótni między tymi co grali w Tetrisa a tymi, co grali w grę o Wilku i Zającu, chociaż to różne konsole. Ale, kochany magazynie o gierkach, wiwat, wiwat! Rozwiązałam bowiem wojenkę między tymi, co lubią konsole, a tymi, co lubią komputerki – podłączyłam to takie od grania od Iksboksa do komputerka! I jest tak samo! Tylko nie wiem, czy można to samo zrobić z padzikiem od Plejstejszyn, więc kawałek wojny zostaje :(((
Potem mój chłopak się ze mnie śmiał, że jestem hardkorowcem, bo masteruję Lego Indianę Dżołnsa, ale ja wcale nie masterowałam, tylko chciałam jeszcze trzy bonusowe poziomy, a skoro tylko zbierając dużo różności mogłam to osiągnąć, no to jaki miałam wybór? Poza tym bardzo fajne są gry z Lego, bo można wszystko niszczyć, a błyskotki lecą do góry! HUHUUU! Ale nie lubię gier o piłce nożnej, bo na nich nie jest tak jak u mnie w domu w telewizorze, że lewa strona boiska jest niebieska, a prawa czerwona, tylko jest całe zielone. Nudno.
Kochany magazynie o gierkach, to tyle tylko Ci chciałam powiedzieć, więc teraz zasyłam moc serdeczności, dołączając uściski dla Maxa, który ostatnio odpowiada na listy w Tobie, kochany magazynie. Ślę pozdrowienia,
**stopaboga**

**▶ Jako że aż szkoda psuć tak cudnej urody strumień świadomości, od siebie dodam tylko, że to chyba Wilk łapał te jaja, a Zając nimi ciskał, jak na złośliwe małe bydle przystało. Ponadto proponuję wymienić w końcu kineskop w domowym telewizorku. Reszta to już wyekstrahowana mądrość w słodkiej polewie. Dziękuję, madame.**

PS: Znałam kiedyś jednego doktora Maxa, ale on zbierał zabitych ludzi.

**Oho, facet jak nic nazwał się tak w hołdzie dla mnie.**

**I tym psychodelicznym akcentem kończymy dzisiejszy odcinek. Do zobaczenia w kolejnym FAQu, pisanym już (a nie tylko czytanym) w nowym, obiecującym, roku 2009 ■■**



# O PIŃATACH, PRACY U PODSTAW, BZYKANIU I STRUKTURZE BIZNESU

**Jadę Ci ja sobie ostatnio autobusem i słyszę taką rozmowę...**

Wyhaczyłem w końcu tego aciwa lejtli [tu muszę się wtrącić – „lejtli" OMGWTFLOL!]

- Ta, widziałem. Ja parę razy podchodziłem, ale g... z tego wyszło. Respekt, Ziom.

- Proste przecież.

- Masz matme?

- Chybaś zwątpił... [„chybaś zwątpił" – zapamiętałem. Też niezłe.]

Respekt dla ziomków. Kilka dni później kumpel obserwował moją córkę lat 3, pociskającą na Xboksie w Piniaty (czyli „takie zwierzątka, ze się ma i olgódek" jak to mówi sama bohaterka). Może nie za bardzo rozumiała, co robi (póki jej nie tłumaczyłem), ale pracę kursorkiem opanowała perfekcyjnie. No i mówię mu, temu koledze, dumnie, z miną Spider-Mana: „Srodze pociska, co?". A on na to: „No gra nieźle, a czytać umie?". Pierwsza odpowiedź, jaka mi się nasunęła, stała się przyczynkiem do napisania tego felietonu. A brzmiała ona: „Po co?".

Czytanie jest ginącą umiejętnością społeczną, bo powoli staje się bez sensu. I trudno się dziwić. Jedyny przymus masowego czytania jest w szkole. Tylko po co? Są opracowania, a w życiu i tak się niewiele potem z lektury pamięta. Udowodnijmy to sobie. Pamiętacie to sformułowanie ze szkoły: „Praca u podstaw". Pewnie tak, ale znowu: co ono znaczyło, dlaczego akurat wtedy i co miało zmienić na świecie, pewnie niewiele osób pamięta. A dlaczego Pozytywizm się nazywał Pozytywizm? A które powstanie w Polsce było zwycięskie? Nawiasem mówiąc, jedyne, które nie miało przywódców. Widać nie lubimy jak się nami komenderuje. Ale wracając do tematu: ludzie raczej nie pamiętają. I co? I żyją. Poza opracowaniami są książki w wersji audio, więc jak ktoś nie czyta, to może posłuchać.

Ale może szkoła mogłaby czegoś uczyć? Bo co właściwie trzeba w życiu realnie umieć? Gotować? Po co? Można się wyżywić pełnowartościowym pokarmem w byle sklepie ze zdrową żywnością. Sprzedają to w słoiczkach. Prowadzić dom? Można. Ale czemu prawdziwy? Można mieć domek w PS3 Home. Żeby mieć żonę? Po co? Można mieć żonę w PS3 Home. Jeśli PS3H jest Jej pasją, to co za różnica jaki dom. I tu i tam się siedzi i rozmawia, można urządzać, sprzątać za to nie trzeba. Tu wcinam cieciorkę ze słoika, a tam cokolwiek żona wirtualnie upichci. Mogę się przed ekranem spocony drapać po kroku i pisać, że ją kocham, oraz, że pięknie wygląda, kłaniając się wirtualnie w smokingu. Tadaaaa... Słabe? A jak nie chce mi się z nią gadać, iść offline, pod pretekstem prawdziwej pracy. I luzik. Nie lepiej? Lepiej. A mózg i tak nie odróżnia. Tak samo można się pokłócić o wirtualne problemy, jak i prawdziwe. No to może warto się umieć bzykać? Jak bardzo, bardzo, najbardziej na świecie chcielibyście, żeby to, co dziś z takim wysiłkiem robimy, świadczyło o nas jakoś sensownie, to i tak w końcu nie będzie. Zasadniczo każda czynność się dewaluuje. I zacząłem się oto zastanawiać co moja córeczka może sobie teraz wziąć z domu, żeby jej się przydało. Przygotowałem przeto program edukacyjny bazujący na nowym pomyśle. Po co kazać się uczyć dzieciom w szkole na pamięć czegoś, czego i tak potem nie zapamiętają, skoro można je po prostu obdzielić konsolami. Rozmowa kolesi w autobku uzmysłowiła mi, że ziomkowie nie cenią się za to, co przeczytali, ale za acziwy, nie mogę więc zbagatelizować konsol. A zatem – klasa pierwsza mojej szkoły. Obsługa konsoli i zasady użytkowania. Przydaje się do późniejszej obsługi wielu rzeczy: pralek, mikrofal, komputerów, telefonów, zmywarek, mikserów. Informacje o włączaniu i wyłączaniu, że nie za szybko, nie polewać wodą, nie kopać, nie walić, itp. Do tego proste komunikaty w menu: start, opcje, new game, continue. Połączone z nauką czytania i dostrzegania napisów. Klasa druga: systematyczność i opieka. Piniaty i Nintendogs, albo Nintencats (hehe). Tu od razu obsługa joypada, ale to się dzieje zupełnie mimowolnie z wiadomych przyczyn. Klasa trzecia: zarządzanie agresją i sobą w czasie, inwestowanie czasu. Seria Lego – jako temat trudny i frustrujący. Klasa czwarta: obrona uciśnionych, reagowanie empatyczne – pokaz ICO, dalsze zajęcia z Nintendogs. Klasa piąta: związki z innymi – tryby kooperacyjne. Egzamin growej dojrzałości: PS3 Home i gra z tatą i mamą na konsoli z przerwą na obiad bez płaczu, wyzywania się i smarków na pół kilometra z rozpaczy.

To jest program dla najmłodszych. Opracowuję też wersję dla starszych. I zobaczcie. Można się wszystkiego nauczyć przy grach, a jeszcze respekt u ziomków zyskać. Można być lepszym człowiekiem czytając na przykład „Przedwiośnie" Żeromskiego, ale znajdźcie mi kogoś, dla kogo jest to ulubiona książka w życiu. Albo jedna z lepszych jakie przeczytał. A ja wolę być lepszym grając sobie na przykład w Prince of Persia. Robiąc to, co robię i pracując tu, gdzie pracuję, wciąż ubolewam nad tym, że nauka się ludziom kojarzy dobrze, do momentu, w którym pójdą do szkoły. Maluszki uczą się od urodzenia. Wszystkiego. I cały czas przez zabawę. A od pierwszej klasy podstawówki nagle się okazuje, że dalej już tak się nie da. Normalnie magia jakaś. Bezmyślne czytanie „Lalki" Prusa nie różni się niczym od bezmyślnej gry w „Left 4 Dead" jeśli chodzi o wnioski na życie. Tyle, że jedna czynność może być przyjemna i druga. Pytanie tylko kto co woli.

Tak sobie o tym wszystkim myślałem. Dobrze o grach i dziadosko o szkole, która uczy ważnych rzeczy w sposób, którego nawet się nie chcę rozumieć, bo jest zupełnie bezużyteczny.

A jak kolega zadzwoni do mnie i spyta o grającą córeczkę, powiem, że siedzi sobie znowu i pociska w Feeding Frenzy na Live Arcade, bo nieświadomie uczy się na tym struktury biznesu. Trzeci rok życia to wcale nie jest na to za wcześnie. ■■ **Grabarz**

**ROBIĄC TO, CO ROBIĘ I PRACUJĄC TU, GDZIE PRACUJĘ, WCIĄŻ UBOLEWAM NAD TYM, ŻE NAUKA SIĘ LUDZIOM KOJARZY DOBRZE, DO MOMENTU, W KTÓRYM PÓJDĄ DO SZKOŁY**

™ and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. ® is a registered trademark of Sony Corporation. LittleBigPlanet ©2008 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Media Molecule. "PlayStation" is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved. "Broadband Internet service required. Users are responsible for broadband Internet access charges. Charges may apply for some content. PlayStation®Network and PlayStation®Store subject to terms of use and not available in all countries and languages. Users under 18 require parental consent.

*Ta reklama została w całości stworzona w LittleBigPlanet

## BAW SIĘ ZE WSZYSTKIM!

W LittleBigPlanet możesz zrobić wszystko. Wymyślić bohaterów. Zbudować gry. Stworzyć zupełnie nowe światy i dzielić się nimi przez Internet. I co najlepsze, możesz bawić się wszystkim tym co stworzą również inne osoby. Więc jeśli możesz sobie to wyobrazić - jeśli ktokolwiek może sobie to wyobrazić - możesz zagrać w to w LittleBigPlanet.

**LittleBigPlanet.com**

LittleBIG Planet™

PLAYSTATION 3

18+
www.pegi.info
Upewnij się, że Twoi chłopcy urosną
DUZI I SILNI
Żeby mogli odeprzeć inwazję obcej Chimery!
RESISTANCE 2
PLAYSTATION 3
W czasie wojny, aby zachować człowieczeństwo - każdy żołnierz się liczy.
Do 60 graczy w trybie online - dołącz do ruchu oporu. Tylko na PlayStation®3.
resistance-game.com
PLAYSTATION 3